ВИТРИНА
КАКУЮ ИГРУ КУПИТЬ?

164 СТР.
ЖЕЛЕЗО
MASTER, SLAVE И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ
206 СТР.
КИБЕРСПОРТ
КОММУНИЗМ VS. ТЕРРОРИЗМ
190 СТР.




№ 2 ● ФЕВРАЛЬ ● 2004

БОЛЕЕ 25 РЕЦЕНЗИЙ
СМОТРИ НА ОБОРОТЕ →

ИГРЫ МЕСЯЦА

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

DEUS EX: INVISIBLE WAR

"КОРСАРАМ 2" - БЫТЬ!

BROKEN SWORD 3
ДРАКОН ПРОСНУЛСЯ

NFS: UNDERGROUND
СТРИТРЕЙСИНГ НА ДОМУ

РИЧАРД "LEVELORD" ГРЕЙ
ДЕВКИ, ВОДКА, РОК-Н-РОЛЛ

240 СТРАНИЦ ВСЕГО ЗА 90 РУБЛЕЙ

НА НАШЕМ DVD – 4,7 GB ТЩАТЕЛЬНО ПОДОБРАННОЙ ИНФОРМАЦИИ: ПАТЧИ, ДЕМКИ, СОФТ, ВИДЕОРОЛИКИ

(game)land

# РОЗПРЯГАЙТЕ, ХЛОПЦІ, КОНЕЙ
# КАЗАКИ 2



ISSN 1729-9012


# ВЫБОР БУДУЩЕГО

**F 700B**
Абсолютно плоский 17″ экран,
идеальное соотношение
цена/качество

**FL 1710S**
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

# ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

**Дистрибуторская компания**
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

**Акситек** г. Москва (095) 737-3175
**Аркис** г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
**Виртуальный киоск** г. Москва (095) 234-3777
**ДЕНИКИН** г. Москва (095) 787-4999
**Дилайн** г. Москва (095) 969-2222
**ИНЛАЙН** г. Москва (095) 941-6161
**КИТ Компьютер** г. Москва (095) 777-6655
**М.Видео** г. Москва (095) 777-7775
**НеоТорг** г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
**Никс** г. Москва (095) 216-7001
**Олди** г. Москва (095) 284-0238
**Радиокомплект-Компьютер** г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
**Сетевая лаборатория** г. Москва (095) 784-6490
**СтартМастер** г. Москва (095) 967-1510
**Ф-Центр** г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
**CITILINK** г. Москва (095) 745-2999
**Desten Computers** г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
**ElSIE** г. Москва (095) 777-9779
**ELST** г. Москва (095) 728-4060
**ISM** г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
**NT - Polaris** г. Москва (095) 970-1930
**ULTRA Computers** г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
**USN Computers** г. Москва (095) 775-8202

**ALTEX** г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
**Авиком** г. Пермь (3422) 196158
**Алгоритм** г. Казань (8432) 365272
**Аракул** г. Нижневартовск (3466) 240920
**Арсенал** г. Тюмень (3452) 464774
**ЗЕТ НСК** г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
**Интант** г. Томск (3822) 560056, 561616
**Клосс Компьютер** г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
**Компания НИТ** г. Биробиджан (42622) 66632
**КомпьюМаркет** г. Саратов (8452) 241314, 269710
**Меморек** г. Уфа (3472) 378877, 220989
**Мэйпл** г. Барнаул (3852) 244557, 364575
**Никас-ЭВМ** г. Челябинск (3512) 349402
**Окей Компьютер** г. Краснодар (8612) 601144, 602244
**Оргторг** г. Киров (8332) 381065
**Прагма** г. Самара (8462) 701787
**Риан - Урал** г. Челябинск (3512) 335812
**Технополис** г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
**Фирма ТЕСТ** г. Саранск (8342) 240591, 327726
**Экселент** г. Мурманск (8152) 459634, 452757

**ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.**








## Общий привет!

Даже если бегло окинуть взглядом пестрый ассортимент любого журнального лотка, наверняка будет несложно отыскать с пяток различных журналов, так или иначе связанных с компьютерными играми. А теперь вопрос в лоб – нафига еще один журнал на ту же тему? В чем его фишка?

Точно могу сказать одно – «еще один» нам делать не с руки. Этим мы сто пудов заниматься не будем. Поэтому, прежде чем засесть за бизнес-план, до того как набирать штат редакции, мы долго ломали голову – чего же не хватает в многообразии игровых журналов? Каким должен быть идеальный компьютерно-игровой журнал? И так, шаг за шагом, мы, словно пазл, собрали концепцию «РС ИГР».

Журнал должен быть сравнительно недорогим. Все существующие игровые издания тяготеют к поднятию и без того отнюдь не демократичных цен – мы сделали все возможное, чтобы «РС ИГРЫ» ты мог купить не дороже, чем за 90 рублей. И эту цену мы выдержим как минимум год – будь уверен.

Журнал должен быть максимально информативным. А это значит, в него должно уместиться очень много информации – мы сразу установили жесткий минимум, равный 224 страницам. Очень скоро журнал будет еще толще – 240 страниц (yeah baby, уже с этого номера!), а потом и все 256 страниц. Не без гордости замечу, что для российской игропрессы это абсолютный рекорд – и ты его разделишь вместе с нами.

Журнал должен быть с самыми классными бонусами. Сейчас все активнее развивается DVD, однако и CD не больно-то сдает позиции. Мы решили не ставить тебя перед сложным выбором, и вложили в каждый номер либо три CD, либо DVD. И к этому добавили пару прикольных геймерских наклеек и сочный постер – куда ж без этой красоты.

Наконец, журнал должен держать фокус. Только компьютерные игры и ничего кроме них – мы отбросили информацию, которая не относится к этой теме. Зато уж про них мы расскажем все... Эй, я имею в виду *все*!

Это базис, на который возведено еще множество надстроек. Например, мощнейшая редакционная команда, сильный авторский состав... Кстати, мы всегда открыты для контактов с энтузиастами-профессионалами – если ты уверен в своих силах, пиши и предлагай темы. Дерзай, черт побери, – смелость берет города!

**Юрий Поморцев,**
**издатель**


Акелла
Rise of the Hanse
Patrician III
Расцвет Ганзы
STRATEGY ASCARON LINE
Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будете набивать сундуки денежками - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.
Новый редактор карт и искуственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
Расширенные торговые возможности
Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра
© 2003-2004 "Akella", © 2003-2004 "Ascaron Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

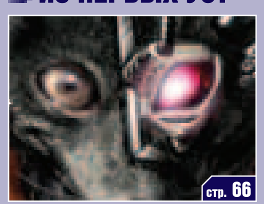


стр. 6

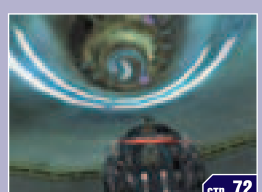
**COVER STORY**

**КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ – ЭТО ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ RTS 2000 ГОДА! ЧИТАЙТЕ НАШ РЕПОРТАЖ С УКРАИНСКИХ ПРОСТОРОВ!**

**ИЗ ПЕРВЫХ УСТ**



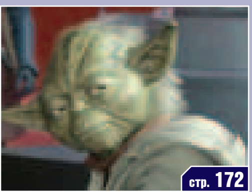
стр. 66



стр. 72

**ВЛАСТЬ ЗАКОНА**
ОБРАТНАЯ СТОРОНА КОДА ДОСТУПА: РАЙ

**ТОРМОЗИЛКИ**
ГОНКИ ПО ТРУБАМ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ!



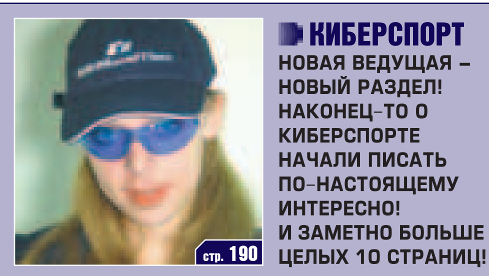
стр. 172



стр. 184

**SPECIAL**
МЫ ПОКАЖЕМ ВАМ ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ПУТЬ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»

**РАЗГОВОР ПО ДУШАМ**
РИЧАРД ГРЕЙ АКА «LEVELORD»



стр. 190

**КИБЕРСПОРТ**
НОВАЯ ВЕДУЩАЯ – НОВЫЙ РАЗДЕЛ! НАКОНЕЦ-ТО О КИБЕРСПОРТЕ НАЧАЛИ ПИСАТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТЕРЕСНО! И ЗАМЕТНО БОЛЬШЕ – ЦЕЛЫХ 10 СТРАНИЦ!

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**



## ТЕМА НОМЕРА


## НОВОСТИ


## ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!


## ИЗ ПЕРВЫХ УСТ


## РЕЦЕНЗИИ


## ВИТРИНА


## СПЕЦТЕМА


## РАЗГОВОР ПО ДУШАМ


## КИБЕРСПОРТ


## ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

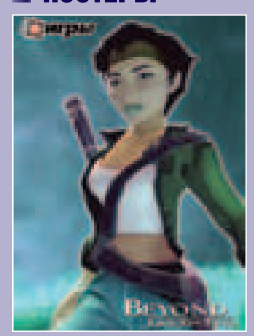

## ЖЕЛЕЗО


## HELP.TXT

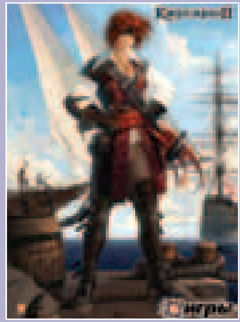



## МИНИПОСТЕРЫ

## ПОСТЕРЫ



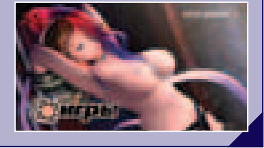
BEYOND GOOD AND EVIL



КОРСАРЫ 2
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АРТ

## НАКЛЕЙКИ





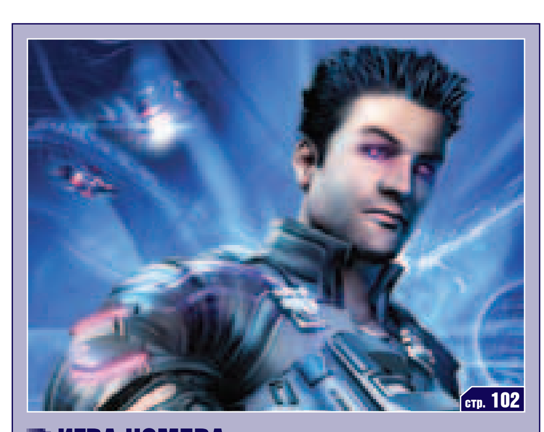


стр. 84

## ИГРА НОМЕРА

### STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**В последнее время удачных игр во вселенной «Звездных Войн» становится все больше. Перед нами – одна из лучших игр в этой вселенной и одна из лучших ролевых игр за последнее время!**



стр. 102

## ИГРА НОМЕРА

### DEUS EX: INVISIBLE WAR

**Продолжение лучшей игры от Уорена Спектора и студии Ion Storm. Продолжение лучшей игры в мире киберпанк. Смогли ли разработчики повторить свой успех? Ответ короткий – ДА!**

## ИГРЫ В НОМЕРЕ







Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

**№02 февраль 2004**

www.pc-games.ru

**РЕДАКЦИЯ**

**Андрей Дронин** seagull@pc-games.ru главный редактор
**Дмитрий Голубничий** gerokunst@pc-games.ru арт-директор
**Эдуард Лухт** hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
**Инна Недосекина** nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
**Ян Масарский** plague@pc-games.ru редактор
**Ирина Семенова** cybersport@gameland.ru редактор «Киберспорт»
**Юлия Дронина** dronina-yulya@yandex.ru лит.редактор/корректор
**Максим Баканович** baxx@gameland.ru PR-менеджер

**DVD/CD**

**Илья Викторов** orange@gameland.ru редактор

**ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ**

**Рубен Кочарян** test_lab@gameland.ru руководитель
**Федор Добрянский** dr.cod@gameland.ru главный инженер

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

**Алена Скворцова** alyona@gameland.ru руководитель отдела
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Иван Солякин** ivan@gameland.ru WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru руководитель отдела
**Ольга Басова** olga@gameland.ru менеджер
**Виктория Крымова** vika@gameland.ru менеджер
**Борис Рубин** rubin@gameland.ru менеджер
**Ольга Емельянцева** olgaeml@gameland.ru менеджер
**Телефоны:** (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ**

**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru руководитель отдела
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru оптовое распространение
**Алексей Попов** popov@gameland.ru подписка
**Андрей Наседкин** nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
**Яна Губарь** yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru
**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

**ООО «Гейм Лэнд»** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** dmitri@gameland.ru директор
**Борис Скворцов** boris@gameland.ru финансовый директор
**Юрий Поморцев** yuri@gameland.ru издатель

**PUBLISHER**

**Dmitri Agarunov** dmitri@gameland.ru director
**Yuri Pomortsev** yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

**Типография**
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 50 000 экземпляров*

**Цена свободная**

# Cossacks II
## Napoleonic Wars

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Tactical RTS |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | «Руссобит-М» |
| **РАЗРАБОТЧИК** | GSC Game World |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | до восьми |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.gsc-game.ru |
| **ДАТА ВЫХОДА** | I квартал 2004 год |

**То, что я еду на Родину популярнейшей в мире игры, мне напомнили еще на пути в Киев. Любопытные попутчики, прознав про цель моей поездки, строго наказали мне передать привет разработчикам и пожелать им всяческих успехов в продолжении игры. Причем геймеров в них ничто не выдавало. Работящего вида мужички, лет этак за сорок. Истинно народная игра!**

Текст: Штабс-капитан Овечкин

В **GSC Game World** нужно приезжать на неделю. Перезнакомится с многочисленным персоналом, увидеть и рассмотреть ВСЕ проекты украинской студии невозможно за выделенные нам рабочие восемь часов. Со вздохом посмотрев в сторону ***S.T.A.L.K.E.R.***, краем глаза подметив дверь без вывески, где совершенно явственно делают что-то совсем секретное, я двинулся в сторону отдела «Казаков». Там меня встретил лично **Сергей Григорович**. Для людей невежественных небольшая ремарка: передо мной был сам GSC. Именно из инициалов Сергея образовано название компании. Ни минуту я больше не сомневался, что выбрал правильный проект для описания. С **«Казаков»** начиналась киевская игроиндустрия и видимо с ***«Казаками II»*** она только укрепится.

### КАК НА ДУХУ

Помимо удачного места, я видимо попал в нужное время. Обеденный перерыв, все расслаблены, атмосфера «вольно», на мониторах – не работа, а









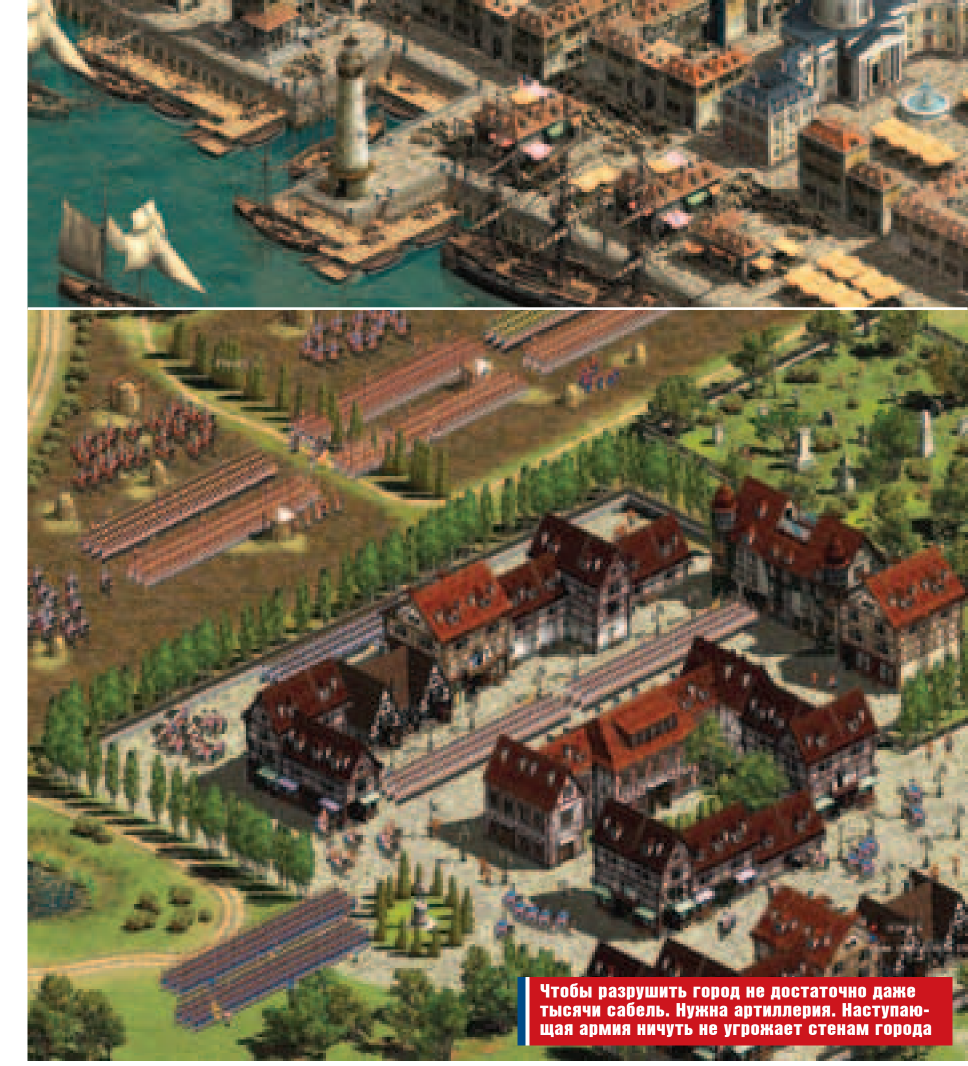


личное. Это уже интересно. Разработчиков всегда мучают расспросами о любимых играх. Рассказываю. Добрая половина офиса рубала в ***Battlefield 1942***. Достойный выбор, сами бы себя так развлекали в послеобеденную сиесту, однако же, не все редакционные тачки поддерживают эту забаву. Да и «правильного» народу для нее не наберешь. Для офиса GSC, где работает больше 50-ти человек – это не проблема. Эдем онлайновых баталий. Облизываюсь, подсказываю какому-то программисту, что крылья самолета можно использовать как мобильную огневую позицию, иду дальше. Сергей не обращая внимания на сотрудников гоняет в ***CS***. Сразу готов вопрос:

- Приветствую! А что так консервативно?
- Я своим принципам не изменяю.

Что ж, похвально. Про себя думаю – «Казаки II» также останутся верны добрым традициям и устоям?

Игру мне представляют с заставки. Обычное дело, разработчикам это очень удобно, пока на мониторе плывет красивая картинка, они успевают охмурить, подготовить журналиста, рассказывая ему всякие интересности. Поэтому журналисты обычно смотрят видео в полглаза, дабы не дать себя увлечь вымышленными красотами и тем самым априори расположить к себе. Ведь по кодексу журналиста мы должны быть объективны, нам отвечать перед народом за каждое написанное слово. В случае с «Казаками», несмотря на внутреннее сопротивление, взгляд мой невольно остановился на демонстрируемом видеоролике и от увиденного на душе стало сразу както приятно. «Казаки II» располагают к себе одним только упоминанием, но GSC решили не дешевить и прикрутили на открывающее видео съемки реконструкции Бородинского сражения, что каждый сентябрь устраивается в Подмосковье. Сразу вспомнился ***Gettysburg!*** старины Сида. Вдвойне приятно! На экране еще не утихли страсти, гусары еще не нашинковали всех хранцузов, а я уже лезу со вто-


Чтобы разрушить город не достаточно даже тысячи сабель. Нужна артиллерия. Наступающая армия ничуть не угрожает стенам города

рым вопросом к Сергею: «Меня всегда интересовало, как правильно и аутентично произносить: кАзаки или казАки?» На что получаю удивительный по своей фонетике ответ: «кОзакы» или что-то вроде. В общем, совершенно некорректно мы обращаемся с этим словом!

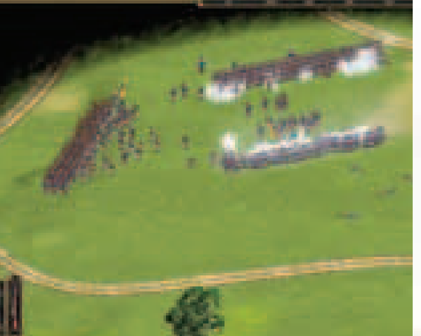
Фильм тем временем закончился. И без всяких проволочек широкий экран монитора (он был воистину широченный) открыл нам панораму сражения. Я тихо сел. Фильм Бондарчука **«Война и мир»**, получивший Оскара за невероятные батальные съемки, старел и умирал на моих глазах. Советский кинематограф, который позволял выгонять для массовки тысячи и тысячи красноармейцев, не мог себе и представить такого количества статистов. С компьютерными стратегиями лучше вообще не сравнивать и здесь не упоминать, там явно счет не в их пользу. Тысяч где-то на пятнадцать.

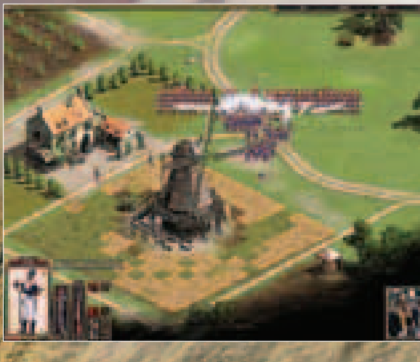


Идет подготовка к сражению. Город на осадном положении, объявлена всеобщая мобилизация. Казармы в ускоренном режиме «производят» солдат










Акелла
SHARE THE PAIN
POSTAL 2
РАЗДЕЛИ БОЛЬ
Теперь MULTIPLAYER
Если вы полюбили Postal 2, то вы просто полный отморозок, который мечтает угрохать своих друзей и помочиться на их трупы. С новым "Postal 2: Раздели боль" у вас появится и такая возможность! Отныне игра расширилась уникальным режимом сетевой игры! С мультиплеером выбивать дерьмо из общественности стало намного интереснее, ведь ваши враги - это такие же любители изуверства, как и вы.
Улучшенные методики злостного членовредительства, пагубно влияющие как на здоровье врагов, так и на самочувствие друзей;
Безумное количество карт для игры по сети и через Интернет;
Улучшенное графическое оформление, выводящее отображение немотивированного насилия на новый уровень!
RUNNING WITH SCISSORS
Akella

### СМЕНА КУРСА

На экране сходились две армии. Не двести марширующих юнитов, превращающих битву в дворовую разборку, а именно армии с раскладкой на полки, части, отряды... Причем все строго, по линеечке, точными геометрическими фигурами наступают. Красиво идут, черти! И тут же сомнение – рядовой игрок после ***WarCraft III*** справиться ли с управлением, не рассыплются ли ровные линии гвардейцев и гренадер по полям и лесам? Категорически нет! Сброд и шатание в армии отменяются. Никаких вам больше бесформенных потоков солдат от казарм до вражеской базы. Все по уставу, по военному регламенту! Как позже выяснилось, надо еще постараться, чтобы свои войска не организовать. Пушки «Казаков» направлены на Gettysburg!, оставив в покое не подающую признаков жизни попсовенькую ***Age of Empires,*** с которой их постоянно сравнивали. Воюют в «Казаках II» исключительно полками. Это здесь минимальная еди-



«Казаки II» дают возможность устраивать военные парады. В аддоне хотим видеть балы и маскарады в честь победителей


Акелла
Wanted Guns
НЕПРОЩЁННЫЙ
БАНДЫ ДИКОГО ЗАПАДА
Преподобный Девлин, священник с буйным прошлым, когда-то кинул свою банду головорезов, прихватив с собой мешок с золотом. Спустя 10 лет он находит лишь пепелище там, где раньше стояла его богатая церковь. Охваченный жаждой мести, Девлин начинает поиски виновника своей беды и с изумлением узнает в нем одного из своих бывших подельников…
Настоящий вестерн с интересным «ковбойским» сюжетом;
Уникальный, комбинированный геймплей: играйте как от первого, так и от третьего лица;
Расправьтесь со своими врагами: затопчите их своей лошадью, используйте дробовики, револьверы, и динамит. Не забывайте и о национальных мексиканских видах оружия: мексиканском арбалете и остром, как бритва, мачете.
Iridon
Akella

ница. Сразу после выхода из казарм, набрав достаточное количество человек, солдаты моментально группируются в полк. Для этого, правда, необходимо не забыть щелкнуть на специальной иконке. Но запамятовать трудно, несформированные юниты суть пыль и грязь под ногами построенных рядами солдат. Они не держат позиции, чувствуют себя неважно, постоянно разбегаются. Клацать мышкой на кнопке «сформировать» будет таким же естественным движением, как и стучать по кнопке «строить». Боеспособный отряд создается за минуту (порядка 100 рыл). Если учесть, что в подобных играх казармы возводятся десятками, нетрудно посчитать, что за эту же минуту «база» в состоянии производить не одну тысячу юнитов. Ух!

## КАЗАЧЬЯ ВОЛЬНИЦА

Среди наших читателей наверняка немало свидетелей первых шагов «Казаков» по миру. Их было три («Казаки», «Снова война», «Последний довод ко-



Несмотря на численный перевес, у атакующей стороны наметились серьезные проблемы. Деревья – отличное естественное прикрытие

## ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

«Казаки II» – отличный подарок преподавателям истории. Не понаслышке знаю, как ученые мужи, представители этой учебной дисциплины, любят всевозможные исторические стратегии. «Казаки II», ко всему прочему, может служить справочником по Наполеонике, военной истории этого периода. GSC перелопатили тонны материала и, я уверен, им можно доверять в этом вопросе. Играйте, изучайте, отвечайте!





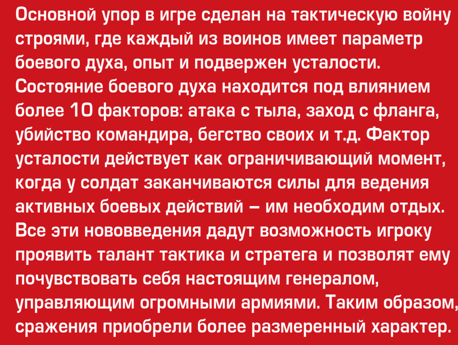
ролей»). Затем была ***«Завоевание Америки»***, в которой отлично просматривалась связь с предшественниками. В «Казаках II» меньше всего оглядок на прошлое, она непохожа на прадеда даже больше «Завоевания». Первое отличие мы уже выяснили – армию считают отрядами. Не нужно доставать калькулятор при виде двадцати полков, чтобы подсчитать количество юнитов. Их ровно двадцать и есть. Вторая интересная деталь касается классификации юнитов. Пестрая палитра всевозможных войсковых родов претерпела существенные изменения. В «Казаках», что под номером один, мы встречаем пикинера, гренадера, гвардейского пикинера и еще длинный список реально существующих военных специализаций. Каждый юнит чем-то да отличался от собрата и тем самым, по мнению разработчиков, только усложнял геймплей (в первую очередь запутанной сетью апгрейдов). Теперь с уверенностью можно сказать, что существует всего три вида солдат: пехота, кавалерия, артиллерия. Различия чисто номинальные: нашивки, названия (40 видов пеших и конных). Преступное упрощение? Читай дальше.

Покромсали и экономическую модель. Исчезла необходимость торчать на базе и следить за ленивыми крестьянами. Ресурсы теперь рассредоточены по деревням, раскиданным по всей карте. Воющие стороны, прежде всего, охотятся именно за такими мирными хуторами, контроль над которыми приносит в казну недостающие для строительства материалы и без всякого надзирательства. Миссии не носят обязательный и принудительный характер – победи или



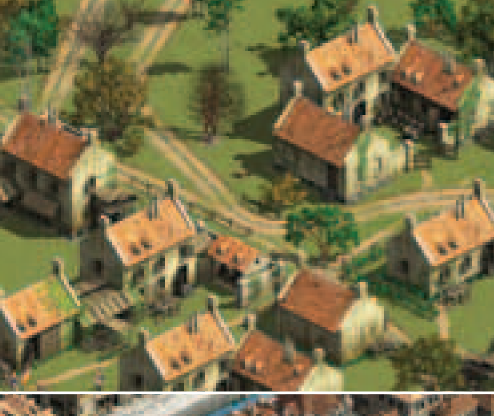
## НЕСПЕШНАЯ ВОЙНА

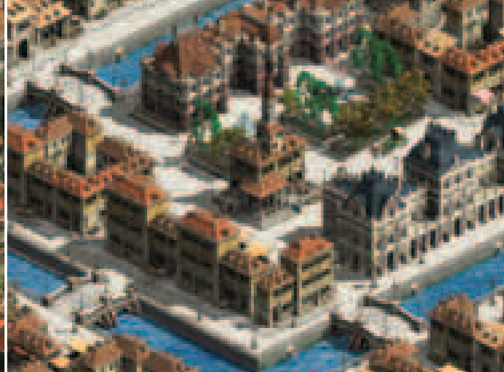
Основной упор в игре сделан на тактическую войну строями, где каждый из воинов имеет параметр боевого духа, опыт и подвержен усталости. Состояние боевого духа находится под влиянием более 10 факторов: атака с тыла, заход с фланга, убийство командира, бегство своих и т.д. Фактор усталости действует как ограничивающий момент, когда у солдат заканчиваются силы для ведения активных боевых действий – им необходим отдых. Все эти нововведения дадут возможность игроку проявить талант тактика и стратега и позволят ему почувствовать себя настоящим генералом, управляющим огромными армиями. Таким образом, сражения приобрели более размеренный характер.





В уездный город N прибыл полк бравых и подтянутых гусар. «Кричали барышни ура и в воздух чепчики бросали!»





умри. Перед игроком раскинулась вся Европа, и как именно пойдет завоевание – зависит не только от тактических (на поле боя), но и стратегических (на общей карте) решений. Игрока освобождают от пут сельхоз микроменеджмента. Играющий должен представлять себя **Александром I** или **Наполеоном**, решающим судьбы мира, а не копошиться в навозе аграрного хозяйства. Зато в бою с командующего за все спросят. Успех военной кампании зависит от доли прямого участия игрока в битве. Подобно графу **Суворову**, он должен перемещаться от полка к полку, брать управление на себя, не оставлять все на самотек. Отряд без командования не то чтобы обречен, но боеспособен лишь на пятьдесят процентов. Он не атакует активно, лишь защищает занятую позицию. Рано или поздно нервы у такого отряда сдадут, без поддержки, без грамотного руководства, под постоянным обстрелом он рано или поздно сдрейфит. Мораль, как игровой элемент, здесь прекрасно работает. Причем не только у собственных юнитов, которые так любят разбегаться при виде компьютерного оппонента, но и у «бесчувственного» AI. Есть четкая система: солдаты, хоть и пушечное мясо, но крови, смерти и прямых залпов кар-



«Засадный» полк. Выбить его из укрытия будет очень трудно, так как его фланги надежно защищены

## ЕВРОСОЮЗ

В игре принимают участие шесть государств: Англия, Франция, Россия, Австрия, Пруссия и Египет. Страна пирамид и мумий, видимо, включена специально для обслуживания наполеоновской африканской кампании. Карта Европы поделена на 30 областей. В этом стратегическом режиме и будет решаться направление главных ударов. Потеря региона – не означает победу или окончательное поражение. Это всего лишь эпизод войны, которая закончиться с разгромом либо коалиции, либо Наполеона.







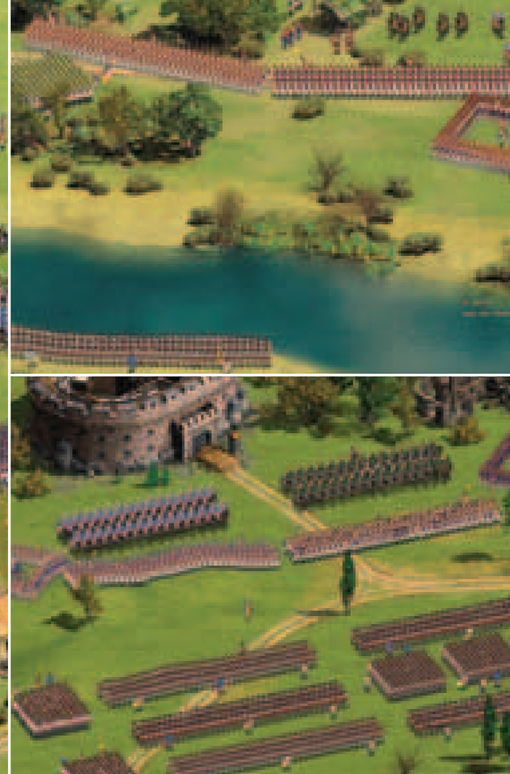
течью не любят. Сражения XVIII-XIX веков примерно так и проходили. В чистом поле сходились две равносильные армии, а затем начинались маневры, маневры, маневры... вроде живых шахмат. И для победы не требовалось тотальной резни живой силы противника. Заманил неприятеля в тактическую ловушку – и вот его солдаты в массовом порядке отступают. Необходимо отметить, что проигравшая армия сохраняла порой до 80% боевого состава! Она теряла позиции, это да, но шанс отыграться оставался всегда. «Казаки II» как раз предлагают подобную систему. Противоборствующие стороны вначале собирают деревни, сколачивают костяк войска, отстраивают базу (разгром которой и есть победа) и только потом выдвигаются навстречу друг другу. Начинается долгоиграющее генеральное сражение! Виват!

### ФРАНЦУЗСКИЙ ПОЦЕЛУЙ

Отходить по бокам дубиной народного гнева корсиканского выскочку Бонапарта, разбить бивуаки на Елисейских полях, промчаться «галопом по Европам» – подобное культурное проведение досуга предлагают нам киевские мастера. Москвичи исходят соком в блаженном предвкушении встречи. Е-мейл приносит от них удивительные письма: «А можно будет заставить хранцузов жрать конину, как Кутузов сделал?». Хороший вопрос, жалко не задал в киевском турне. «А не сдать Москву и сжечь Париж?», – не унимаются уязвленные москвичи, до сих пор встречающие памятные таблички «Дом построен после пожара 1812 года». И вообще у нас с французами все довольно остро в последнее время. Напомню политически неграмотным ситуацию на международной игровой арене: 2003 год, финал WCG (киберигр), Корея. Происходит схватка между нашей и французской сборными. Физическая, спешу сообщить. Били морды от души, «за нас и за Кавказ». Вспоминают такие подробности, как штурм запершихся у себя в номере французских «недобитков», русский мат из уст потомков галлов, и чуть ли не погром трех этажей гостиницы. В результате, поверженная (все свидетельства говорят в пользу наших головорезов) команда противника настрочила коллективную жалобу, тут же запротоколировав увечья. Хотя в итоге разбирательств подтвердилась версия о первоначальной агрессии со стороны «лягушатников», нашей команде влепили строгача и чем это все аукнется – неизвестно. Идем дальше. Московский ФК «Локомотив», прорвавшийся в Лигу Чемпионов, попадает именно на французский «Монако». В 25 числах февраля, как раз к выходу «Казаков II», галльская команда дает бой на московском поле. Как видите, французская тема на пике популярности. Продолжение «Казаков» будет пользоваться бешеной популярностью. «По Наполеону осколочным огнем!», – предвижу примерные заголовки будущих обзоров.



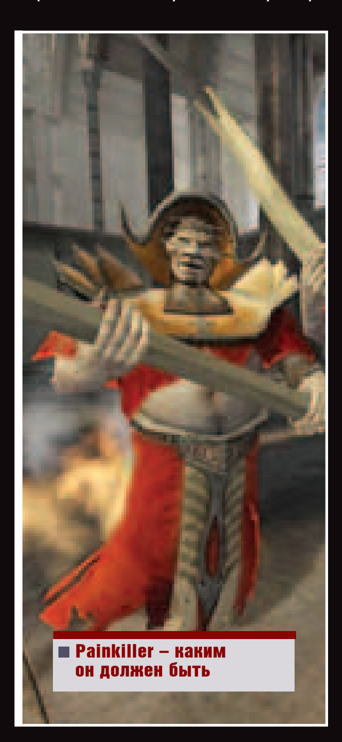
Начать сражение не решается ни одна из сторон. Пока обмениваются словесными оскорблениями, редкими выстрелами и неприличными жестами



текст: Чума, Иван Гусев, Си Джей Браво, BlackRain

Южнокорейская компания **Phantagram** выкупила у корейской же корпорации **NCSoft** около 70% своих акций и вновь обрела независимость. В ближайших планах компании – лишь выпуск Xbox-версии RTS ***Kingdom under Fire: The Crusaders***.
О судьбе замороженных 3D-Action/RPG ***Duality*** и футуристического экшена ***Strident*** пока ничего неизвестно.

**DreamCatcher Interactive** признала факт утечки многопользовательской пресс-демо мясного шутера ***Painkiller*** на просторы интернета. Представители компании призывают игроков не запускать эту версию, поскольку она предназначалась лишь для демонстрации возможностей журналистам и не была специально вычищена от ошибок. Официальную однопользовательскую демоверсию планируется выпустить в феврале 2004 г.


Painkiller – каким он должен быть

Компания **Havok** подписала соглашение об использовании одноименного физического движка в шутере ***Tribes: Vengeance*** и в неанонсированных проектах компании **Shiny Entertainment** (кто сказал «сиквел ***Enter the Matrix***»?). Напомним, что эта технология уже применялась в ***Max Payne 2***, ***Deus Ex: Invisible War*** и других.

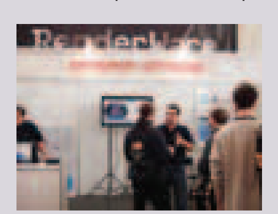
# ВСЕ ТАМ БУДЕМ




Прошлогодняя Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ) – прошедшая успешно и вполне реализовавшая все поставленные задачи – наглядно показала, как сильно нуждается российская игровая индустрия в подобных мероприятиях. Это отнюдь не просто тусовка из разряда «пиво нахаляву для своих», как может показаться со стороны. Это мощный инструмент для налаживания новых деловых связей и укрепления старых; для консолидации индустрии как таковой; для укрепления национального самосознания отечественных игростроителей, если угодно. Обмен опытом и информацией, заключение договоров, демонстрация «крепости брони и быстроты танков» – все это необходимые элементы для правильного развития и укрепления индустрии.







Естественно, в этом году Конференция тоже никуда не денется – она пройдет в Москве с 20-го по 22-е февраля, при участии практически всех отечественных игровых компаний (подробнее: **www.kriconf.ru**). Помимо выставочной части, на КРИ 2004 будет проведено более ста семинаров, лекций и мастер-классов на темы гейм-дизайна, программирования, бизнес-моделей, средств для разработки компьютерных игр – и прочая, и прочая. Делиться житейско-профессиональной мудростью будут как отечественные «монстры», так и их зарубежные и не менее «монструозные» коллеги. Это признак вполне обоснованного интереса иностранных компаний к быстро растущему отечественному игрострою, и Конференция здесь играет очень важную роль, являясь как бы «витриной» всей индустрии.



Еще одно крайне полезное мероприятие в рамках КРИ 2004 – «Ярмарка проектов». Название говорит само за себя – любой игровой разработчик имеет уникальную возможность «показать товар лицом». Вряд ли можно найти лучшее время и место для поиска издателя. К слову об издателях – крупные компании обещают несколько громких анонсов, которые приберегаются специально для КРИ. В общем, будет весело.
Подробный отчет о Конференции мы, конечно, опубликуем в нашем следующем номере – ведь, понятное дело, мы там обязательно будем.

# НА MICROSOFT ПОДАЮТ В СУД

Торговая марка – дело тонкое, ради нее можно и на великую и могучую **Microsoft** в суд подать. Именно так, наверное, рассуждала небольшая, но храбрая компания **Mythic Entertainment**, когда выдвигала иск против вышеупомянутого транснационального монстра. Кто такая Microsoft – знают все, а вот про Mythic стоит напомнить. Главное их достижение – MMORPG ***Dark Age of Camelot***, весьма успешная игра, до сих пор являющаяся домом многих красноглазых ланселотов и морган.



Кто победит: Камелот...

Из-за чего, собственно, сыр-бор: Microsoft некоторое время занимается разработкой MMORPG **Mythica**. Теперь еще раз посмотри на название конторы-истца. Естественно, столь прекрасную возможность нарубить денег разработчики упустить не могли – так что в ближайшее время суд штата Вирджиния займется рассмотрением дела о защите торговой марки. По словам истцов, слова Mythica и Mythic очень просто спутать, и Microsoft тем самым отбивает у разработчиков большое количество покупателей. И должна возместить ущерб (сумма иска оглашена не была). Помимо этого «жеста доброй воли» от Microsoft требуют сменить название их проекта. Как говорят представители Mythic, они не хотели доводить дело до суда, но из-за полного нежелания ответчика обращать внимание на их просьбы у них просто не было другого выбора.



...или Вальгалла?

Интересно, сколько времени понадобится адвокатам корпорации, чтобы заставить Mythic самой сменить название, профиль работы и страну проживания?

# ИДЕЮ GTA УКРАЛИ?



Как в бразильском сериале: вдруг нашелся «настоящий» папа

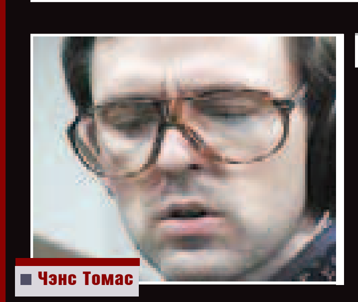
***GTA*** обвиняли в жестокости, ему приписывали тлетворное развращающее влияние на умы молодежи, не так давно игру даже упрекнули в расизме! Казалось, сотрудники **Rockstar** уже обзавелись полной коллекций судебных исков. Ан нет, «под занавес» разработчиков умудрились обвинить в... плагиате! С таким невероятным заявлением обратился в шотландский суд некто **Марк Галлахер** (Mark Gallagher). С 1991 по 1993 он усердно трудился над проектом Crime, Inc., с которым в декабре 1993 и пошел устраиваться на работу в студию **DMA** (будущую **Rockstar North**). В штат бедолагу не приняли, однако четыре года спустя, в 1997-ом, студия выпустила первый GTA. В нем-то Марк и узнал множество идей своего Crime, Inc. Теперь горе-разработчик желает получить ни много ни мало 1.5 миллиона фунтов в качестве компенсации.

Вопрос дня: почему Марк спохватился только через семь лет, когда в свет вышли и ***GTA II***, и ***GTA III***, и ***GTA: Vice City***, да и ***GTA 4*** уже не за горами? В успех его откровенно абсурдного мероприятия верится с трудом.

GameStop. Игры для PC в наличии

«Компьютерные игры вымирают!». Основанием для столь смелого заявления стали данные двух крупнейших американских торговых сетей игровой продукции – **GameStop** и **EB Games**. Обе конторы за третий квартал 2003 года получили от продажи компьютерных игр всего 7% прибыли, а от консольных – 64%. Как говорится, почувствуйте разницу. Появились слухи, что и GameStop, и EB Games отправят на свалку все имеющиеся на складе PC-игры.

Смешно говорить о вымирании, когда компьютер есть чуть ли не в каждом доме. Директоры GameStop и EB Games уже прокомментировали слухи: «PC-игры останутся на наших прилавках!». Так что вернемся к разговору о падении продаж компьютерных игр чуть позже, когда выйдут ***Doom III*** и ***Half-Life 2***.



Чэнс Томас

Компания **Vivendi Universal Games** объявила о заключении контракта с **Чэнсом Томасом** (Chance Thomas) для работы в качестве музыкального режиссера всех игр по мотивам трилогии The Lord of the Rings. Томас является обладателем телевизионного аналога Оскара, премии Эмми, Telly Aurora и Vault Network Awards за свои работы в кино и на телевидении. Первой совместной работой Томаса и Vivendi можно считать **The Lord of the Rings: War of the Ring**; он также работал над **The Hobbit**, который, так же как и WotR, выйдет у нас в локализованных версиях от компании **SoftClub**.

текст: Tordosss, Артем Яковлев, Роман Епишин

**Take-Two** объявила о закрытии подразделения **Gotham Games** и разделила свои отделения на три независимых компании: **Rockstar Games** (дорогостоящие продукты), **Gathering** (средние проекты) и **Global Star Software** (бюджетные игры). Работы от недавно приобретенной **TDK Mediactive** будут попадать под марку Gathering или Global Star.



Николь Фонтэн

**Николь Фонтэн** (Nicole Fontaine), министр экономики и промышленности Франции, во время посещения одной из студий **VU Games** сообщила, что готова выделить 30 млн. евро из специального фонда для поддержки французской индустрии. Окончательное решение о выдаче средств будет известно в первых месяцах 2004 года. В среднем придется около 3.4 млн. на один проект. Финансироваться будут только оригинальные разработки.

В Библии геймера богу игровой индустрии **Сиду Мейеру** (Sid Meier) посвящено немало благоговейных строк. Но даже боги зависит от масштабов продаж. Поскольку ***Civilization III*** пользовалась хорошим спросом, немудрено, что четвертая часть уже в разработке. *«Пока мы только на стадии планирования* ***Civilization IV****,* – просочилась информация из **Firaxis Games**. *– На очень ранней стадии».*

# ГАИТЯНЕ ОБЪЯВИЛИ ВОЙНУ VICE CITY

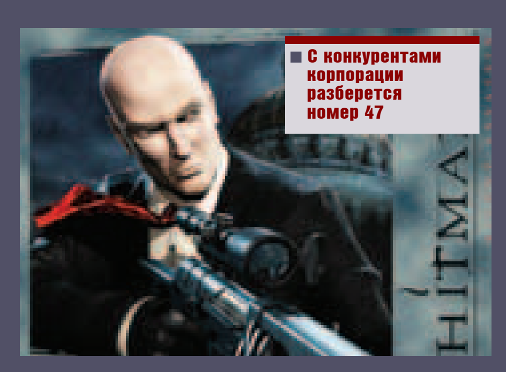
Прошло больше года, прежде чем ***GTA: Vice City*** попала в руки нью-йоркских гаитян. Когда представители маленькой нации с Больших Антильских островов впервые услышали из динамиков крик: «Kill all the Haitians!», то сильно расстроились. Гаитянская диаспора начала крестовый поход против Vice City, требуя запретить расистскую игру, и изъять ее из всех аптек и винных магазинов, дабы она не порочила честь и деловую репутацию их народа. Гаитяне обратились в нью-йоркскую комиссию по правам человека и провели несколько пикетов. На сторону обиженных встал даже мэр города Майкл Блумберг. Дело приняло нешуточный размах; издателю, компании **Take-Two**, пришлось приносить «глубочайшие извинения» гаитянам, и обещать изъять злополучную фразу из всех будущих копий игры. На том и порешили.



Какой ужас!

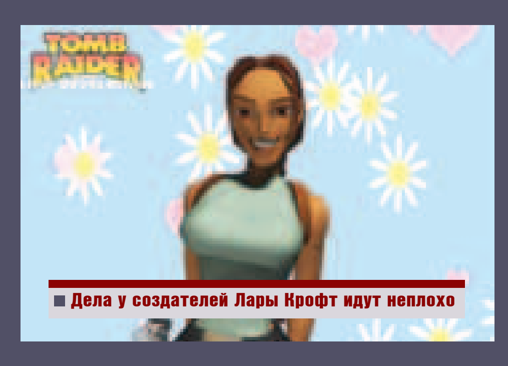
Аналогичная ситуация возникла после выхода ***Hitman 2***, только тогда оскорбились сикхи. Политкорректность (особенно в звездно-полосатой стране) доходит до абсурда – очевидно, вскоре все злодеи в компьютерных играх будут представителями вымышленной национальности с зеленым или голубым цветом кожи.

# АКЦИИ EIDOS СКУПАЮТ




С конкурентами корпорации разберется номер 47

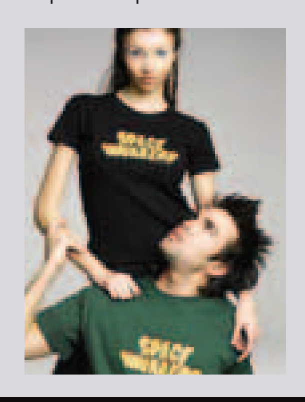
Крупнейшая компания-инвестор **Schroders** приобрела почти 20% (точнее, 19,1%) акций известного разработчика и издателя компьютерных игр **Eidos**. Покупка обошлась в какие-то 35 млн. фунтов, зато в итоге в руках у Schroders оказался пакет акций в десять раз больше того, что принадлежит креативному директору Eidos **Иэну Ливингстону** (Ian Livingstone). Тем не менее, аналитики склонны считать, что о попытке захватить компанию речи не идет. Шаг, предпринятый Schroders, объясняется, по их мнению, просто заинтересованностью фирмы игровой индустрией в целом и британским издателем в частности.




Дела у создателей Лары Крофт идут неплохо

# ОБМУНДИРОВАНИЕ

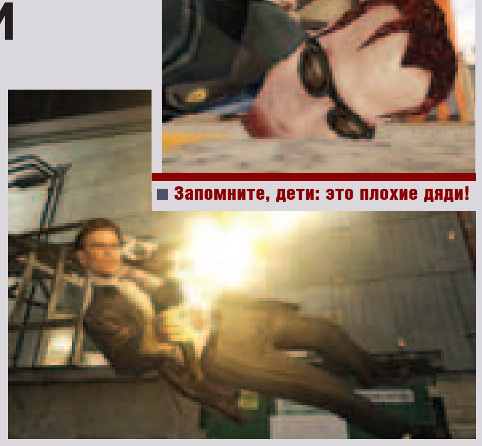
Мода на ретро-игры все сильнее и сильнее набирает обороты. Если совсем недавно публика с презрением и непониманием смотрела на пикселизированные фигурки на экране монитора, ратуя за новые графические решения, то теперь классические игры наподобие **Space Invaders** снова возвращаются в моду. К примеру, **Joystick Jun-kies** выпустили целую линию одежды с игровыми изображениями в стиле ретро-видеоигр. Модная коллекция включает футболки, носки, трусы, блузы, майки, свитера и даже вечерние платья.



Полностью обновить свой гардероб можно будет уже весной, когда вся готовая продукция поступит в продажу.

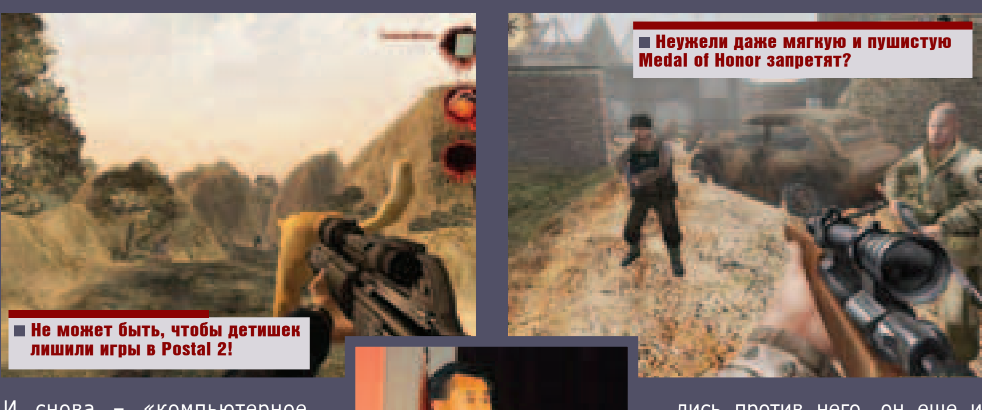


# MAX PAYNE 2 ПОПАЛ В ЧЕРНЫЕ СПИСКИ


■ Запомните, дети: это плохие дяди!

Американский Национальный институт по проблемам СМИ и семьи опубликовал восьмой ежегодный отчет, посвященный компьютерным и видеоиграм. Отчет выдержан в мрачных тонах. По данным организации, 87% детей от 4-х до 12-ти лет регулярно играют *[О, нет! – ред.]*. Специалисты института хоть и уверяют, что «сбалансированная игровая диета» может стать позитивной частью детского досуга, но концентрируют свое внимание, тем не менее, на негативе. А именно: дети все меньше занимаются спортом, предпочитая сидеть за компьютером/консолью и жиреть. Но самое страшное: дети без труда достают игры с рейтингом «Mature» и – о, ужас! – они им нравятся (так заявило 75% респондентов). Институт требует ужесточения рейтингов для «убийствографических» игр. Такие тайтлы, как ***GTA: Vice City*** заслуживают рейтинга «А», то есть «только для взрослых».
В конце своего отчета организация привела списки плохих и хороших игр. В разряд хороших попали ***SimCity 4***, ***Rise of Nations***, ***Madden 2004***, ***MS Flight Simulator 2004*** и ***Rayman 3***. В черные списки занесены ***Max Payne 2***, ***Xtreme Beach Volleyball*** и, разумеется, ***Postal 2***. По мнению специалистов, эти игры способны навредить хрупкой психике ребенка.
Что ж, ничего другого мы и не ожидали. Отчет, нацеленный на родителей, выдержан в духе времени и настроений, царящих в США. С другой стороны, означенный институт – некоммерческая организация. А позитивными отчетами, увы, не заработаешь гранты и спонсорскую помощь...

# ОЧЕРЕДНАЯ НАПАДКА НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ


■ Не может быть, чтобы детишек лишили игры в Postal 2!

■ Неужели даже мягкую и пушистую Medal of Honor запретят?

■ Главный приверженец законопроекта, Лиланд Йи

И снова – «компьютерное насилие» и отношение к нему представителей власти. В законодательном органе Калифорнии рассматривается законопроект, призванный расценивать все шутеры от первого лица как игры для взрослых (т.е. ограничивая их продажу лицам до 17-ти). По словам основного активиста этого законопроекта, **Лиланда Йи** (Leland Yee), эти игры учат детишек мучить и убивать людей. Поэтому, кроме ограничений на продажи, шутеры запретят даже размещать рядом с играми для детей. Не иначе, скоро заставят продавать «из-под прилавка», как когда-то продукцию порноиндустрии.
Скорее всего, путь претворения этого проекта в жизнь будет тернист и извилист. Помимо того, что некоторые организации уже высказались против него, он еще и ущемляет право на свободу слова, закрепленное в Конституции США.
Один из противников законопроекта, участник специально созданной группы защиты общественных свобод **Ли Тиен** (Lee Tien), утверждает, что меры, выдвигаемые законопроектом, не могут быть признаны адекватными. По его словам, влиять на свободу выбора правительственными запретами нельзя – нужно проводить идеологическую политику. То есть нужно не запрещать детишкам покупать игры, содержащие насилие, а увлечь их чем-либо более интересным. Тоже довольно оторванное от реальности предложение.
Будем надеяться, что калифорнийские дети и подростки все-таки не останутся без ***Half-Life 2***, ***Doom 3*** и ***S.T.A.L.K.E.R.***

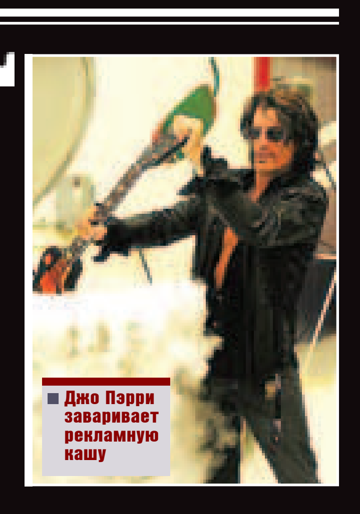
■ Тодд Холленшид

Согласно сообщению Марти Страттона (Marty Stratton) директора бизнес-отдела в **id Software**, его компания пополнилась двумя новыми владельцами. На этот раз акции получили **Тодд Холленшид** (Todd Hollenshead), главный администратор компании, и главный дизайнер **Тим Уиллитс** (Tim Willits). Прочими акционерами компании являются **Джон Кармак** (John Carmack), **Эдриан Кармак** (Adrian Carmack) и **Кевин Клауд** (Kevin Cloud). О причинах расширения круга акционеров ничего не сообщается.


■ Тим Уиллитс

Недавно в сети циркулировали слухи о новом проекте **Take-Two Interactive** – ***GTA IV: Sin City***. Однако уже через несколько дней компания опровергла эти данные. Более того, выяснилось, что это название возникло как прошлогодняя первоапрельская шутка коллег с сайта **Shacknews**. «Накал страстей» на этом не остановился – кроме опровержения стало известно, что Take-Two приобрела такие торговые марки, как ***GTA 5***, ***GTA 6*** и ***Grand Theft Auto: San Andreas***. Последняя, по-видимому, и станет следующей главой успешного сериала. Ожидать выхода игры не стоит раньше второй половины 2004 года.

Игры давно уже выплеснулись за рамки простых развлечений, частично превратившись в дорогостоящий и прибыльный спорт. Развитие игр в этом направлении продолжает **International Organization of Networked Gamers** (IONGAMERS). К концу января 2004 года организация планирует открыть серию приватных и общедоступных серверов, где, уплачивая $9.95 в месяц, каждый сможет принять участие в турнирах. Призовой фонд любого соревнования в среднем составит $5000! Может быть, хватит играть? Играми пора зарабатывать!



Джо Пэрри заваривает рекламную кашу

Гитарист легендарной рок-группы Aerosmith **Джо Пэрри** (Joe Perry) запустил в продажу собственный вид соусов под названием *The Boneyard Brew*. Мы все понимаем, надо как-то двигаться дальше, открывать свой бизнес... Но, Джо, соусы... Впрочем, дело вовсе не в этом.

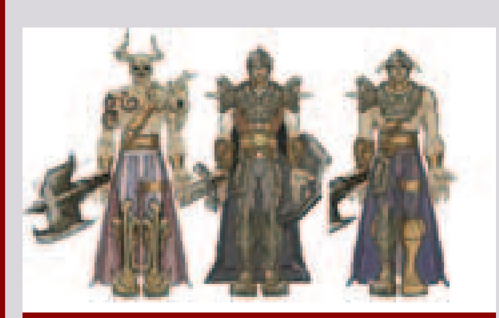
Причина появления этой новости на наших игровых страницах проста – для раскрутки своей приправки Джо подписал договор с компанией **Star Mountain Studious** на разработку бесплатной аркады под названием ***Genie Joe and the Axeman***, которая, по задумке, послужит хорошим промоушеном для брэнда.

В игре мы возьмем на себя роль повара Энтони, который будет занят поисками ингредиентов для соуса. В этом ему будет мешать Злой Некто Axeman и добрый, но мрачный джин Джо Пэрри. Выходит этот бред в первом квартале 2004 года.

И, знаешь, нам почему-то совсем не смешно.

## САМИ С УСАМИ

17-го декабря **Microsoft Game Studios** объявила о продаже всех прав на многопользовательскую ролевую серию ***Asheron's Call*** ее создателям, **Turbine Entertainment Software Corporation**. Сотрудничество между Turbine и Microsoft началось еще в 1996 году. Однако в связи с недавним инвестированием в Turbine $18 млн. ее финансовыми партнерами, компания решила выкупить свои проекты. Инвесторы считают Turbine ведущей компанией-разработчиком MMORPG. С их мнением можно в какой-то степени согласиться – учитывая большой успех серии Asheron's Call и наличие в разработке у Turbine еще двух MMORPG – ***The Lord of the Rings: Middle-Earth Online***, которую будет издавать **VU Games**, и ***Dungeons & Dragons Online***, где издателем выступит **Atari**.

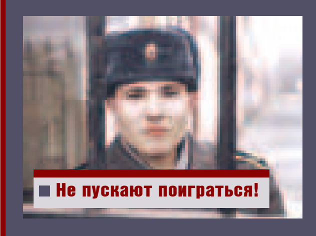


Dungeons & Dragons Online



Asheron's Call 2

## НЕУГОМОННЫЙ КОРЕЕЦ



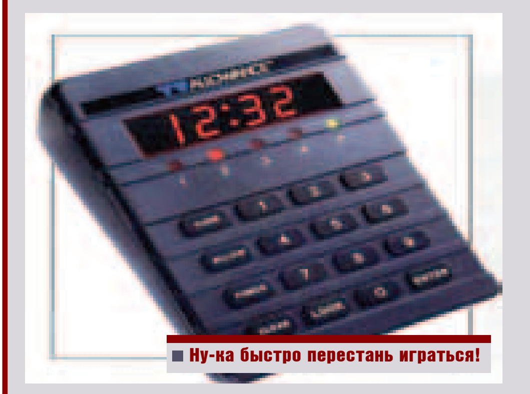
Не пускают поиграться!

Демобилизованный после трехлетней службы в вооруженных силах Южной Кореи молодой парень в первый же свой день на гражданке не долго думая отправился в один из местных игровых/интернет клубов. С 29-го ноября по 18-е декабря он не утруждал себя вопросами гигиены, и отрывался от компьютера только чтобы отправиться в туалет или перекусить. Через двадцать дней, когда счет солдата подошел к сумме $400, хозяин клуба потребовал немедленной выдачи ему наличных. Однако все претензии были попросту проигнорированы, а настойчивый кореец продолжил свои виртуальные развлечения. Ситуация была решена банально – хозяин вызвал полицию. Как впоследствии представители полиции рассказали изданию **Joong-Ang Daily News**, «здоровье задержанного было в опасности; кроме того, он источал омерзительный запах».

## МАРАЗМ КРЕПЧАЛ

Компания с очень символичным в данном контексте названием Mind Masters разработала очаровательное устройство, TV Allowance Model 203, призв анное – ну, угадай с трех раз – ограничивать время, проводимое за компьютером и/или телевизором. Нехитрая технология: чтобы воспользоваться благами PC или консоли, нужно ввести специальный пароль – тогда можно посидеть за монитором какое-то время, по истечении которого просто-напросто вырубается питание. Вот так родитель уходит на работу, предварительно выдав отпрыску пароль на два часа пользования компьютером, и целый день спокоен – чадо будет надежно защищено от ужасного воздействия компьютерных игр.

Эта разработка – оперативный рыночный ответ на модную в последнее время панику в связи с исследованиями о вреде компьютерных игр. Понятно, что сидячий образ жизни вряд ли можно назвать полезным – никто не спорит. Да только подобные «изобретения» скорее спровоцируют популярность аркадных автоматов, чем избавят от «игровой зависимости». Или, к примеру, послужат пособием для начинающего хакера. В общем, во всех отношениях полезная штука, как видишь.




Ну-ка быстро перестань играться!

# ЕЩЕ ОДИН БАРЬЕР К ГЕЙМЕРСКОМУ СЧАСТЬЮ


Таким я стал, наигравшись в Doom до совершеннолетия

США, с потрясающим постоянством страдающие от устраиваемых подростками перестрелок, продолжают ужесточать систему контроля над распространением игр с рейтингом «M». Закон, запрещающий продажу указанных проектов несовершеннолетним, соблюдают далеко не все, ибо для коммерсанта главное прибыль, а не сохранность детской психики. В связи с этим **Interactive Enter-tainment Merchants As-sociation** (IEMA) приняла решение проверять ID (код налогоплательщика, одновременно указывающий и на совершеннолетие персоны) всех покупателей игр со сценами жестокости и насилия. В IEMA входят такие распространители, как **CompUSA**, **Electronics Boutique**, **KB Toys**, **Wal-Mart**, **Toys-R-Us**, **Best Buy** и другие. Правда, новая система становится препятствием для покупателей из других стран, американским ID не располагающих.

# ПАРАНОЙЯ НА ПОЧВЕ БЕЗОПАСНОСТИ




Мне кажется, или Америка сходит с ума? Суди сам: женщина, пилот американских ВВС в отставке, приходит в крупный супермаркет купить подарок своему сыну на рождество. Ее 10-ти летний мальчик спит и видит себя в кабине самолета, так что она ищет для него гражданский авиасим. Обнаружив на полках только симуляторы, посвященные боевым действиям, женщина обращается к продавцу с фразой типа: «А у вас есть симулятор управления гражданским авиатранспортом?». Парень мгновенно делает странное лицо и говорит, что покупать такие игры нелегально. Решив не связываться со странным продавцом, женщина возвращается домой.
В 8.30 вечера в дверь раздается звонок. Это отнюдь не Санта-Клаус с ***Microsoft Flight Simulator*** в мешке; как раз наоборот – семейство решил навестить полицейский, которому стукнули из супермаркета о том, что какая-то подозрительная женщина осведомлялась о программном обеспечении, позволяющем научиться летать на гражданском авиатранспорте. Показав свое удостоверение военного пилота, женщина успокоила полисмена – но в протокол дело все-таки занесли.
Несмотря на то, что к инциденту потерпевшая отнеслась с пониманием, она все равно выразила безмерное удивление. Странно было бы не выразить. Теперь ждем, что в магазинах будут просить лицензию на ношение оружия при покупке ***Counter-Strike***, справку о психическом состоянии для ***Postal 2*** и удостоверение пилота ВОВ для ***Ил-2: Штурмовик.***

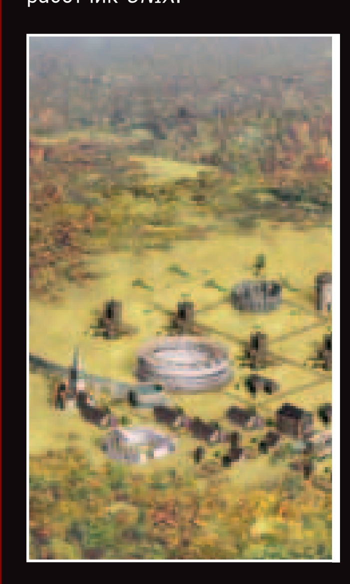


Главное оружие террористов

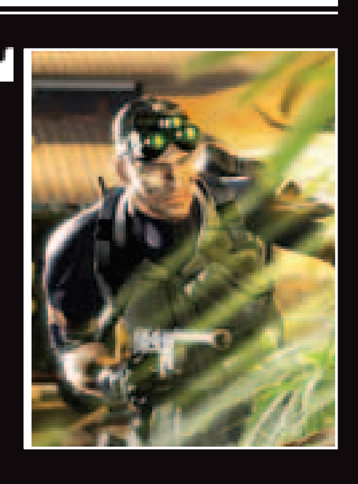
Сразу две интересных новости вынырнули из недр Epic Games. Во-первых, компания объявила об официальном сотрудничестве с Microsoft в нелегком деле создания Unreal-проектов для Xbox. Во-вторых, Epic поручила своему подразделению Scion Studios разработать очередную игру в мире Unreal. Новый «Нереальный» почтит своим присутствием как PC, так и Xbox. Из подробностей известно лишь, что следующий Unreal не нарушит традиции и вновь предложит геймплей от первого лица.



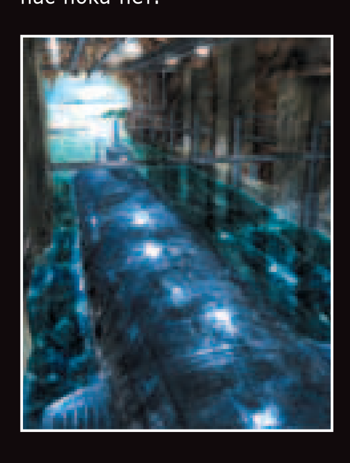
Величие **Сида Мейера** (Sid Meier) получило очередное официальное признание. Фото и творческая биография Мастера заняли почетное место в Зале Славы **Компьютерного Музея Америки** (CMA). Вместе с Сидом туда также попали: **Джей Майнер** (Jay Miner), разработчик графики для *Atari* и *Amiga*; **Тим Бернерс-Ли** (Tim Berners-Lee), создатель WWW; **Уильям Д. Менш** (William D. Mensch) со-разработчик *MOS 6502* и других процессоров; а также Дэннис Ритчи (Dennis Ritchie) – со-разработчик *UNIX*.



Немецкая студия **Master Creating** прервала контракт с издательством **4am Entertainment**, обязавшимся финансировать и «продвигать в массы» action/RPG ***Restricted Area***. Главная причина разрыва – отсутствие своевременных платежей со стороны теперь уже бывшего издателя. В данный момент Master Creating ищет новое издательство и параллельно готовится к суду с 4am Entertainment. Сразу видно, не в России живут.



***Splinter Cell: Pandora Tomorrow***, продолжение знаменитого stealth-action'а, готовится удивить нас не только похорошевшим освещением, но и многократно поумневшим AI. **Ubisoft** официально заявила о способности игрового интеллекта самообучаться. Управляемые AI противники будут подстраиваться под уровень вашего мастерства, усложняя или упрощая свое поведение. Более того, в прямой зависимости от профессионализма игрока находятся сюжет и расстановка скриптовых сцен. Звучит туманно, но причин не верить Ubisoft у нас пока нет.



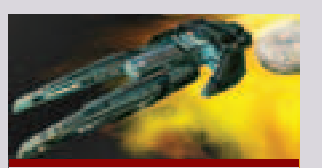
# UNIVERSAL COMBAT В СЫРОМ ВИДЕ

Все-таки некоторые издатели компьютерных игр полностью оправдывают звание акул. Бизнеса. В «погоне за длинным долларом» эти расчетливые объединения злых умов готовы на все, даже на выпуск сырой версии продукта – только чтобы успеть в установленные сроки. Так было с ***Battlecruiser 3000AD*** – перспективным космосимом от компании разработчиков **3000AD**. Издатель игры, **Take-Two Interactive**, предложила «отцу» разработчиков, **Дереку Смарту** (Derek Smart) выпустить в продажу сырую бету, чтобы потом довести ее до ума патчами. Бедный Смарт купился. В итоге игра с треском провалилась, несмотря на все старания разработчиков. То, что продавалось на рынке под лейблом Battlecruiser 3000AD товарным видом не обладало совершенно, и патчи делу никак не помогли.



Battlecruiser 3000AD. А ведь у ЭТОГО еще и поклонники появились

И вот совсем недавно еще один издатель, **DreamCatcher Interactive**, чуть было не «прокатил» несчастную 3000AD с ее проектом ***Universal Combat***.



Universal Combat. Судьба этой игры висела на волоске

Разработчики никак не успевали выпустить игру к Рождеству, поэтому издатель предложил им быстренько слепить бета-версию, для которой потом можно было бы выпустить тысячу патчей и довести до состояния полноценной игры.

Подобного издевательства Дерек не выдержал и просто-напросто пригрозил компании судом, который непременно вынес бы решение по отложению сроков выхода игры на несколько недель, которых разработчикам хватило бы для создания нормальной версии. В суд идти DreamCatcher'ам ну никак не хотелось, поэтому издатель пошел на попятную и уничтожил все 30000 уже напечатанных копий бета-версии.

Что и говорить, хорошо хоть иногда на поле боя больших денег побеждают небольшие компании.

# СДЕЛАЙ САМ

Мечта поклонников сериала **Babylon 5** увидеть свою любимую вселенную на мониторах персональных компьютеров наконец-то обрела вполне материальную форму. Закрытый 5 лет назад компанией **Sierra** симулятор ***Babylon 5: Into the Fire*** чуть было не разрушил эту хрупкую мечту окончательно, но объединенные усилия интернациональной команды фанатов, собравшихся под вывеской **Space Dream Factory,** помогли мечте вновь возродиться из пепла. Движимые исключительно энтузиазмом и любовью к сериалу, поклонники собственными силами начали разработку проекта ***Babylon 5: I've Found Her***. В команду попали и наши соотечественники. Но что особенно интересно, за основу был взят отечественный же движок FLYM, с особенным уважением относящийся к законам физики, что наглядно демонстрировалось в весьма неплохом боевом космосиме ***Homeplanet***. Кроме физики, движок без проблем способен отображать целый букет модных спецэффектов, легко оперировать внушительным количеством полигонов в кадре и показывать действительно огромные космические объекты. Но самое главное все равно не это, а тот факт, что проект совершенно бесплатный. Что еще нужно для счастья?..



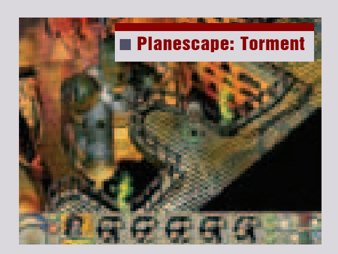
Смотри сам – выглядит все просто великолепно!

И вот теперь, спустя 2 года упорной работы, всем желающим доступен для скачивания приквел к будущей игре, кампания ***Danger and Opportunity***, 220Mb чистого техногенного фанатского счастья. Безвозмездно. За всеми подробностями – на **http://ifh.firstones.com/rus/**.

# ГИБЕЛЬ ЧЕРНОГО ОСТРОВА

Не стало **Black Isle Studios**, одной из лучших компаний-разработчиков RPG. Это из-под их пера... гм... клавиатуры вышли великие – я не ерничаю – ***Fallout***, ***Fallout 2*** и ***Planescape: Torment***; а также игрушки «попроще» – серия ***Baldur's Gate***, практически в одиночку возродившая RPG по D&D; серия ***Icewind Dale*** и относительно недавний ***Lionheart: Legacy of the Crusader***.

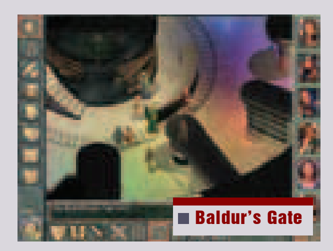
Дела у BIS плавно пошли под гору еще давно – вместе с делами ее компании-владельца **Interplay**. Первым «тревожным маячком», наверно, можно считать отмену BIS'овского проекта ***Torn*** еще в далеком 2001-м. 2002-й прошел более-менее спокойно, но уже весной 2003-го возникли проблемы с **Wizards of the Coast**, и лицензия на D&D для проекта ***Jefferson*** (в народе больше известного как ***Baldur's Gate 3***), получена не была. Jefferson закрыли. Недолго думая, BIS покинул ее глава, **Фергюс Уркухарт** (Feargus Urquhart). Затем последовали проблемы с изданием двух других проектов BIS – консольных ***Baldur's Gate: Dark Alliance II*** и ***Fallout: Brotherhood of Steel***; выпустить их до 2004-го не удалось. Оставался проект ***Van Buren*** (он же ***Fallout 3***). В прошлом номере мы, кстати, писали об уходе **Джоша Сойера** (Josh Sawyer), одного из ведущих дизайнеров F3.


Planescape: Torment


Fallout 2

Состояние... э-э-э... агонии, пожалуй, началось после того, как число убытков Interplay за 2003-й год деликатно превысило $20 млн. Руководство побледнело. Народ во внутренних подразделениях почуял голодные годы и принялся с плохо скрываемым отчаянием подлизываться к «золоту партии» – остающемуся миллиону в активе Interplay. Перспектива «сброса балласта» посредством массовых увольнений никого особо не прельщала.

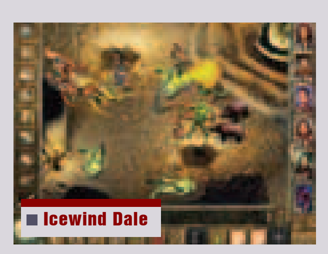
Во внутрикорпоративных дрязгах BIS лишилась другой... м-м... главы. Человек, возглавлявший компанию после Уркухарта, не выдержал давления и уволился. Его место занял... руководитель другого подразделения, Digital Mayhem. Подразделение, напомню, – прямой конкурент BIS в борьбе за бюджет. «Островитяне» ласково поинтересовались, не кажется ли это немного странным руководству Interplay? Оттуда вежливо попросили показать, что же там происходит с Fallout 3, и не пора ли его слегка издать?


Baldur's Gate


Fallout 3

Извольте, ответствовали в BIS, показав на 95% (по их словам) готовую версию игры. Загвоздка была в том, что в этой версии был только один уровень. Он содержал в себе все фичи... но остальные уровни еще предстояло «населить» и заскриптовать.

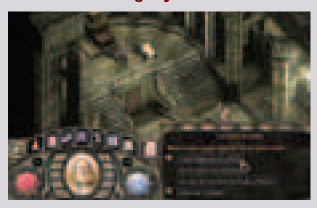
Тут в Interplay поняли, что издать F3 «прямщас» не выйдет. Они вспомнили жуткую закономерность, согласно которой первые 90% работы делаются за 10% времени, а оставшиеся 10% работы – за 90% времени. Они сделали глубокий вдох и поувольняли всех из BIS к чертовой матери. Ставка была сделана на консольные проекты.


Icewind Dale

Потом в Interplay отчаянно пытались сохранить лицо перед акционерами. Они трогательно жонглировали словами, говоря, что BIS не закрыто (не соврали: там еще работает аж два человека – но лишь потому, что нужны для завершения работы над BG:DA2 и F:BoS), а F3 не *отменен официально* (конечно, он ведь никогда и не был *объявлен официально*). Это мало помогло.

Часть экс-«островитян» пыталась выкупить лицензию на F3, чтобы все-таки завершить проект. Учитывая, что сейчас Interplay «не до жиру – быть бы живу», лицензия скорее всего будет продана (правда вот кому?..), и мы имеем шанс все-таки увидеть F3. И конечно, никто не умер и люди из BIS никуда не делись. **BioWare**, **Troika**, **Obsidian**, **inXile**, – везде «все свои»; приютят-обогреют. Да и прочие конторы – не столь стесненные в средствах, как Interplay – не пожалеют оклада хорошим разработчикам. Но только вот BIS все-таки больше нет.

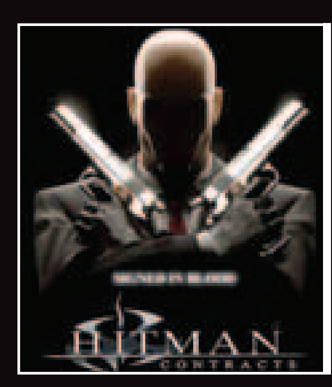
Lionheart: Legacy of the Crusader



Последними релизами Interplay были антологии серий BG и ID – показательный признак «процветания» компании. На их сайте раздел Investor Relations предусмотрительно не работает. Несколько миллионов долгов. 8 центов за акцию по индексу **NASDAQ**. В общем, Interplay вряд ли ждет светлое будущее. Но мне их почему-то не жалко. Не потому ли, что они загубили прекрасную команду разработчиков? Да нет, о чем вы. Это у меня просто от душевной черствости.

---

Компания **Eidos Interactive** официально анонсировала ***Hitman: Contracts***. Третья часть сериала от **Io Interactive** выйдет в версиях для PC, *PlayStation 2* и *Xbox* в начале весны 2004 года. По словам издателя, Hitman: Contracts предложит более насыщенный действием сюжет, а также массу новых возможностей по умерщвлению многочисленных врагов. В третьей




части герой получит новый арсенал вооружений, включающий ручки с ядом, подушки, которыми можно душить жертвы, и усовершенствованные пистолеты с глушителем. Крови и противников будет в два раза больше, чем в первых двух частях сериала, а вот графика останется практически без изменений.

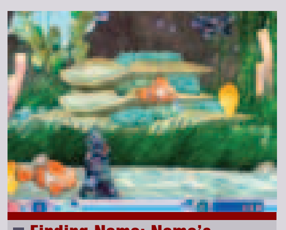
---

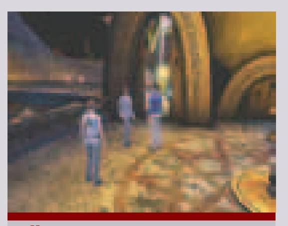


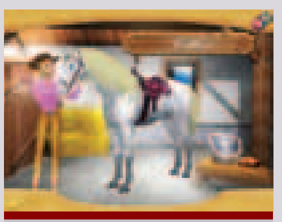
Британская компания **SASModels** наладила производство пластмассовых солдатиков, созданных по мотивам ***Counter-Strike***, ***Rogue Spear*** и ***Delta Force***. За пригоршню фунтов вашу каминную полку украсят британские морячки, русский или американский спецназ. Одна деталь – SASModels не имеет прав на перечисленные выше брэнды и честно признается: все ее продукты неофициальны (читай: незаконны). Оно нам надо?

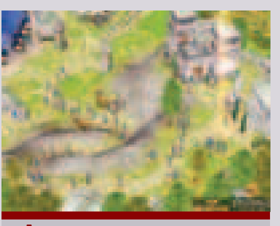
# ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

**лидеры продаж в США и Канаде – ноябрь-декабрь 2003**


Finding Nemo: Nemo's Underwater World of Fun

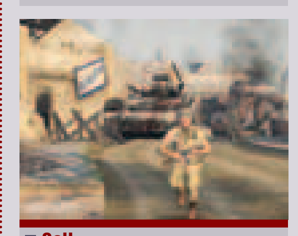

Uru: Ages beyond Myst


Barbie Horse Adventures: Mystery Ride

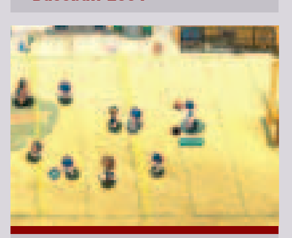

Age of Mythology

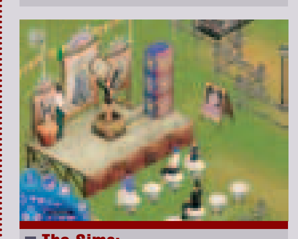

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight


Halo: Combat Evolved


Call of Duty


Backyard Baseball 2004


Backyard Football 2004


The Sims: Makin' Magic


The Sims: Superstar

| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **29 ноября - 6 декабря** | |
| **01.** The Sims: Makin' Magic | EA |
| **02.** Call of Duty | Activision |
| **03.** The Sims Double Deluxe | EA |
| **04.** Zoo Tycoon: Complete Collection | Microsoft |
| **05.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | Microsoft |
| **06.** Age of Mythology | Microsoft |
| **07.** Barbie Horse Adventures: Mystery Ride | VU Games |
| **08.** The Sims: Superstar | EA |
| **09.** Uru: Ages beyond Myst | Ubisoft |
| **10.** Finding Nemo | THQ |
| **7-13 декабря** | |
| **01.** The Sims: Makin' Magic | EA |
| **02.** Call of Duty | Activision |
| **03.** Zoo Tycoon: Complete Collection | Microsoft |
| **04.** Finding Nemo | THQ |
| **05.** The Sims Double Deluxe | EA |
| **06.** Backyard Football 2004 | Atari |
| **07.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | Microsoft |
| **08.** Backyard Baseball 2004 | Atari |
| **09.** Age of Mythology | Microsoft |
| **10.** Barbie Horse Adventures: Mystery Ride | VU Games |
| **14-20 декабря** | |
| **01.** The Sims: Makin' Magic | EA |
| **02.** Call of Duty | Activision |
| **03.** Zoo Tycoon: Complete Collection | Microsoft |
| **04.** The Sims Double Deluxe | EA |
| **05.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | Microsoft |
| **06.** The Sims: Unleashed | EA |
| **07.** Age of Mythology | Microsoft |
| **08.** Backyard Basketball 2004 | Atari |
| **09.** The Sims: Superstar | EA |
| **10.** Finding Nemo | THQ |
| **21-27 декабря** | |
| **01.** The Sims: Makin' Magic | EA |
| **02.** Call of Duty | Activision |
| **03.** Zoo Tycoon: Complete Collection | Microsoft |
| **04.** The Sims Deluxe | EA |
| **05.** The Sims Double Deluxe | EA |
| **06.** The Sims: Superstar | EA |
| **07.** Age of Mythology | Microsoft |
| **08.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | Microsoft |
| **09.** Halo: Combat Evolved | Microsoft |
| **10.** The Sims: Vacation | EA |

В преддверии новогодних и Рождественских праздников люди, как ни странно, покупают много подарков. Компьютерная игра – хороший подарок, думают многие. Я и сам так думаю. Настораживает другое – если судить по этим чартам, какое-то пугающе огромное количество людей всерьез полагает, что очередной симсовый аддон тоже подпадает под определение «хорошего подарка». Я просто в панике – куда катится этот мир?! Североамериканский континент сошел с ума. Уж лучше бы фаллоимитаторы дарили – все больше толку. На фоне лавины симсов (вспоминается фраза из анекдота: «Свет! Выключите свет! Они лезут на свет!») даже дурацкие детские поделки (дурацкие не потому, что детские, а потому – что поделки) Barbie Horse Adventures: Mystery Ride и Finding Nemo: Nemo's Underwater World of Fun смотрятся не так отвратно. Вообще, кроме «долгожителей» MS Flight Simulator 2004 (потому что «всегда!»), Call of Duty (потому что у всех на слуху) и Age of Mythology (потому что практически единственный реальный конкурент WarCraft III в плане мультиплеерной популярности), только промелькнувший Uru: Ages beyond Myst да два... гм... «спортсима» от Atari хоть как-то утешают человека, измученного симсовым наразаном. Хьюстон, заберите меня отсюда!

*За чартами приглядывал Ян «Чума» Масарский*

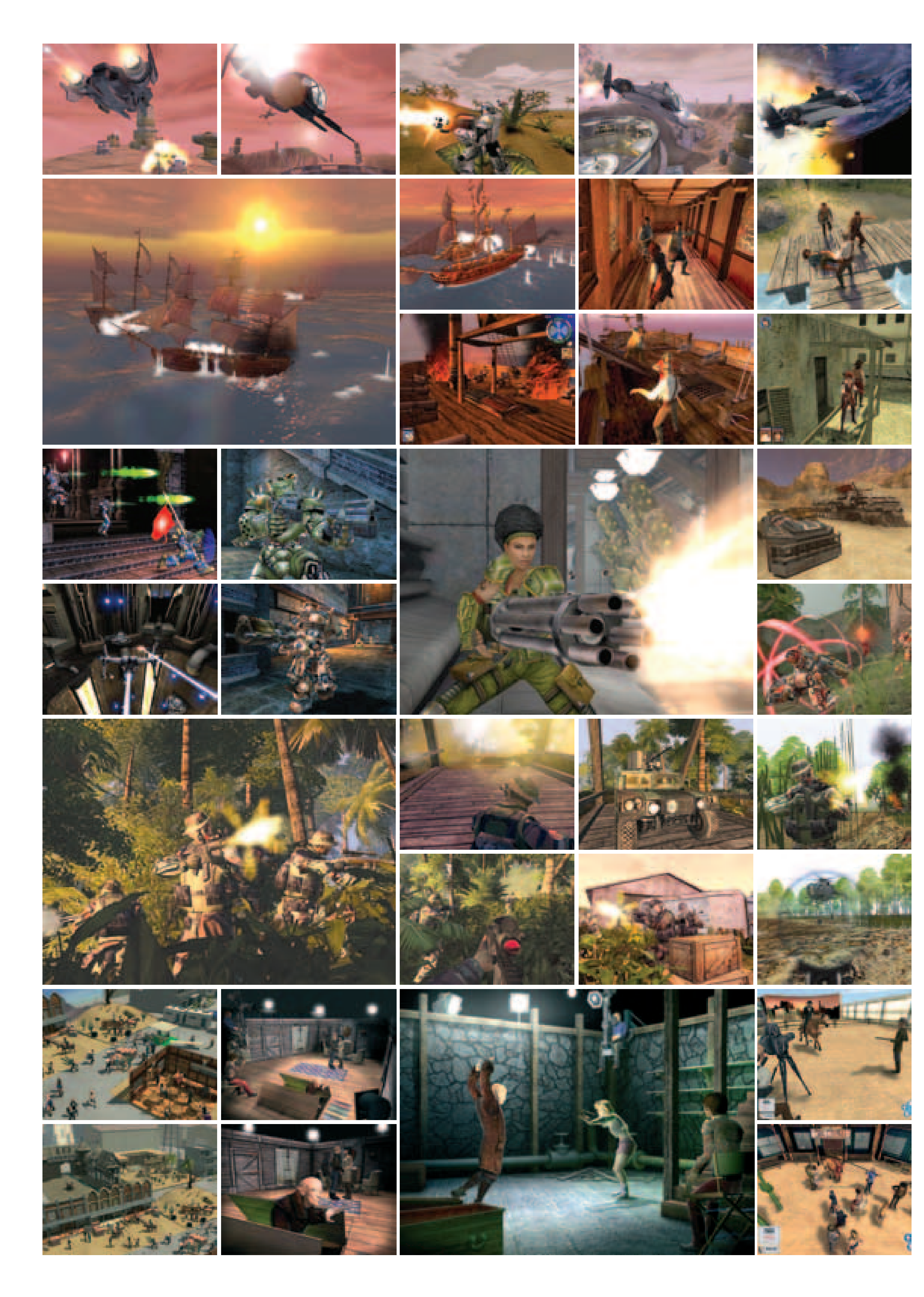
# ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

## февраль – апрель 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

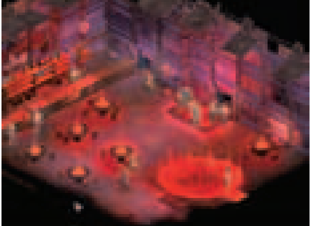
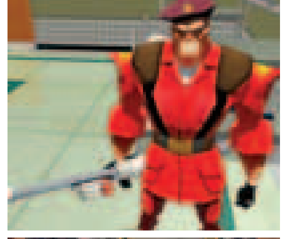
| Название | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|
| Advent Rising | Action | I квартал 2004 |
| Atlantis Evolution | Adventure | 01 апреля 2004 |
| Atomic Enforcer | Action/Adventure | I квартал 2004 |
| Battle Arena: The First Match | Fighting | I квартал 2004 |
| Battlefield: Vietnam | Shooter | I квартал 2004 |
| Beyond Divinity | RPG | 24 февраля 2004 |
| Black9 | Action/RPG | 14 марта 2004 |
| Blades of Avernum | RPG | I квартал 2004 |
| Breed | Shooter | март 2004 |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Shooter | I квартал 2004 |
| City of Heroes | RPG | 27 апреля 2004 |
| Codename: Panzers | Strategy | I квартал 2004 |
| Cold War Conflict | Strategy | март 2004 |
| Colin McRae Rally 4 | Racing | март 2004 |
| Combat over Europe | Flight/Simulation | февраль 2004 |
| Counter-Strike: Condition Zero | Shooter | 25 марта 2004 |
| Crystal Key II: The Far Realm | Adventure | 25 февраля 2004 |
| CSI: Dark Motives | Adventure | март 2004 |
| Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre | Shooter | 01 февраля 2004 |
| Desert Rats vs. Afrika Korps | Strategy | I квартал 2004 |
| Earth 2160 | Strategy | I квартал 2004 |
| Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses | Adventure | 14 апреля 2004 |
| ETROM: The Astral Essence | RPG | I квартал 2004 |
| EverQuest: Gates of Discord | MMORPG | февраль 2004 |
| EverQuest II | MMORPG | 01 марта 2004 |
| Fading Suns: Noble Armada | Strategy | 14 февраля 2004 |
| Far Cry | Shooter | I квартал 2004 |
| Fenimore Fillmore: The Westerner | Adventure | февраль 2004 |
| Forever Worlds | Adventure | 04 марта 2004 |
| FX Racing | Racing | I квартал 2004 |
| Gangland | Strategy/RPG | 14 февраля 2004 |
| Grimoire | RPG | апрель 2004 |
| Gunfighter | Shooter/RPG | I квартал 2004 |
| Hannibal: The Game | Shooter | I квартал 2004 |
| Heli-Squad City Defender | Arcade/Simulation | I квартал 2004 |
| kill.switch | Shooter | I квартал 2004 |
| Kuma: War | Shooter | февраль 2004 |
| Harpoon 4 | Strategy | февраль 2004 |
| Infinity War | Action | I квартал 2004 |
| Jack the Ripper | Adventure | 27 января 2004 |
| Jagged Alliance 2: Wildfire | Tactical | 10 февраля 2004 |
| Joint Operations: Typhoon Rising | Shooter | март 2004 |
| Knights of the Temple: Infernal Crusade | Action/Adventure | I квартал 2004 |
| Lineage II: The Chaotic Chronicle | RPG | 27 апреля 2004 |
| Lula 3D | Adventure | I квартал 2004 |
| Mace Griffin: Bounty Hunter | Shooter | 05 января 2004 |

| Название | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|
| Mafioso | Strategy | I квартал 2004 |
| Mech Arena: The First Match | Fighting | I квартал 2004 |
| Medal of Honor: Pacific Assault | Shooter | 15 марта 2004 |
| Micro Mayhem | Racing/Action | I квартал 2004 |
| Microsoft Train Simulator 2 | Strategy | 02 февраля 2004 |
| MVP Baseball 2004 | Sports | март 2004 |
| Mythora | Action/RPG | I квартал 2004 |
| Neighbours from Hell 2 | Arcade | 20 февраля 2004 |
| No Name War | Strategy/RPG | I квартал 2004 |
| Northland | Strategy | 04 февраля 2004 |
| Obscure | Action/Adventure | I квартал 2004 |
| P2 | Strategy | I квартал 2004 |
| Pac-Man World 2 | Arcade | I квартал 2004 |
| Painkiller | Shooter | 22 марта 2004 |
| Pilot down | Action | март 2004 |
| Pool Paradise | Sports | март 2004 |
| Race Driver 2 | Racing | 04 апреля 2004 |
| Railroad Pioneer | Strategy | I квартал 2004 |
| Realms of Torment | MMORPG | I квартал 2004 |
| Richard Burns Rally | Racing | март 2004 |
| Riftrunner | RPG | I квартал 2004 |
| Sacred | RPG | март 2004 |
| Scooby-Doo! 2: Monsters Unleashed | Action | март 2004 |
| Seal of Evil | Action/RPG | апрель 2004 |
| Shadow Vault | Strategy/RPG | I квартал 2004 |
| Sitting Ducks | Adventure | 04 марта 2004 |
| Sniper Elite | Action | I квартал 2004 |
| SOLDNER: Secret Wars | Shooter | 02 февраля 2004 |
| Spartan | Strategy | март 2004 |
| Spellforce – The Order of Dawn | Strategy/RPG | 24 февраля 2004 |
| Syberia 2 | Adventure | 20 февраля 2004 |
| The Bard's Tale | RPG | апрель 2004 |
| The Fall – Last Days of Gaia | RPG | I квартал 2004 |
| The Fifth Disciple | PRG/Adventure | I квартал 2004 |
| The Sims 2 | Life Sim | 29 марта 2004 |
| Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword | Shooter/Tactical | 10 февраля 2004 |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Shooter/Tactical | 16 марта 2004 |
| Ultima X: Odyssey | RPG | 25 марта 2004 |
| Unreal Tournament 2004 | Shooter | февраль 2004 |
| Wanted Guns | Shooter | I квартал 2004 |
| War in the Pacific: Struggle against Japan | Action | I квартал 2004 |
| War Times | Strategy | 06 января 2004 |
| Wars and Warriors: Joan of Arc | Action/Strategy | 12 января 2004 |
| Wish | RPG | I квартал 2004 |
| World Championship Pool 2004 | Sports | 02 февраля 2004 |
| World Championship Rugby | Sports | март 2004 |
| World of Warcraft | MMOPRG | I квартал 2004 |
| WWII: Pacific Heroes | Flight/Action | I квартал 2004 |







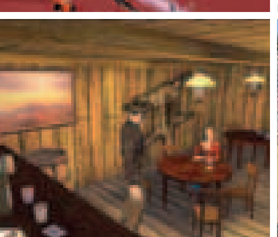





# ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!








## ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ДЕВЯТКА

В этом месяце под наш пристальный взор попало девять многообещающих проектов, из которых, что приятно, есть два отечественных.

Отличная новость – многострадальные акелловские ***«Корсары II»*** все же будут разработаны, эксклюзивно для российского рынка. Только для PC. Похоже, это будет лучшая часть морской саги, учитывая накопленный разработчиками опыт!

Дело ***Fallout*** живет! Столь любимую нами постапокалиптическую разруху вскоре предоставит ***Metalheart: Replicants Rampage*** от – снова они! – **«Акеллы»**. Мы любим «Акеллу»!

Очередная часть ***Unreal Tournament 2004*** появится в скором времени – мы решили посмотреть, во что нам в редакции предстоит рубиться. Тебе это тоже полезно знать.

***Breed*** – шутер, который небезосновательно прочат в убийцы ***Halo***.

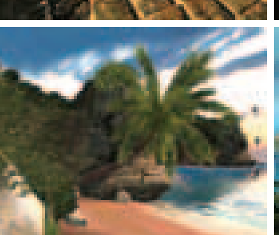
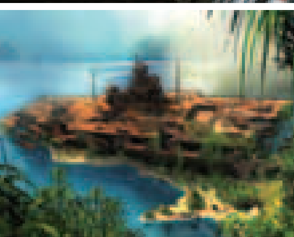
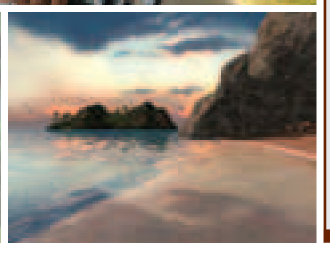
***Joint Operations: Typhoon Rising*** – еще один экшен на военную тему от **NovaLogic**. Скорее аркадное рубилово, чем симуляторная, но тоже неплохо.

Еще один грандиозный проект **Питера Молине** – ***The Movies*** – занятная штука, которая, попомни наше слово, станет предметом культа.

***Far Cry*** – очередная графическая мини-революция и ответ на вопрос в кроссворде «шутер с открытыми пространствами, действие которого происходит в Колумбии, но не ***Xenus***».

***Evil Genius***. Концепция игры была сформулирована еще давно: «Кто людям помогает, тот тратит время зря – хорошими делами прославиться нельзя!».

***Desperados 2*** – вопреки нежеланию разработчиков делать продолжение известной тактической стратегии, никуда они, родные, не делись. Разрабатывают.

# BREED

## ОДИН В ПОЛЕ – ЭТО БРЕД

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | FPS |
| ИЗДАТЕЛЬ | CDV Software |
| РАЗРАБОТЧИК | Brat Designs |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.breedgame.com |
| ДАТА ВЫХОДА | Февраль 2004 года |





Прорыв на угнанном танке через сонмы врагов – это эффектное зрелище, трупов даже больше, чем обычно

Текст: Александр Кияткин

**Если создатели игры не желают истязать себя муками творчества, измышляя хитрые повороты в сценарии и пытаясь отыскать хоть один не самый банальный сюжетный ход, они, как правило, поступают старым проверенным способом – переносят действие в более или менее отдаленное будущее и делают упор на борьбу со злобными пришельцами, которым почему-то не сиделось на своей планете, более того – им приспичило переселиться на родную для каждого человеческого существа Землю. Аборигенов, соответственно, просят с вещами на выход. В таких случаях, когда борьба остатков человечества с инопланетным нашествием берется за основу сюжета, это почти всегда равносильно отсутствию оного, и BREED – именно тот случай.**

**Впрочем, создатели игры по крайней мере честны и не голосят в пресс-релизах об «оригинальном захватывающем сюжете», они хотят взять другим. Чем? Попробуем разобраться.**

## ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ

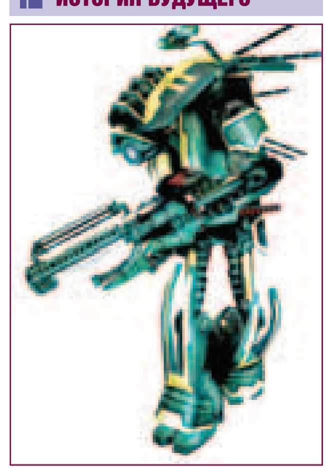
В декабре свет увидела демо-версия ***BREED***. Демка включает лишь одну миссию, но уж ее разработчики постарались загрузить под завязку – в ней есть практически все, что обещано нам в игре: много пальбы, много врагов, много техники и предостаточно полигонов. В общем, много всего. Миссия сама по себе немаленькая, и поделена на несколько подмиссий, некоторые из которых имеют ограничение по времени. Начинается она на большущем космическом корабле с говорящим названием «Darwin» – единственном оставшемся в распоряжении USC (United Space Corp). Затем, покинув единственную опору и надежду человечества, главный герой – а это лейтенант-десантник с неизменно-дурацкой улыбкой на лице – спускается на грешную Землю, дабы в одиночку спасти группу попавших в переделку соратников. Конечно же, спасает, и с этих пор нас уже много, а именно – пятеро. BREED – шутер, как бы это сказать... с элементами тактики. То бишь несет рудиментарные признаки оного. Выглядит это следующим образом: за главным героем бежит его знакомая девушка (ой, предвижу я love story – этакий военно-полевой роман! Просто прелестно!) с вырезом до пупа и трое парней с пушками неприлично большого размера. Эта армия послушно сосредотачивается вокруг героя или разбредается, палит во все, что движется, или ведет себя тихо – все это в ответ на нажатие той или иной командной клавиши. Пользуясь служебным положением, главный герой может отобрать у сослуживцев последнюю аптечку или патрон – для этого существуют клавиши F7 и F8. Есть также возможность «переселения душ». Вот, собственно, и все. Может, оно и к лучшему, что все.

## НА ПОЛЕ БОЯ

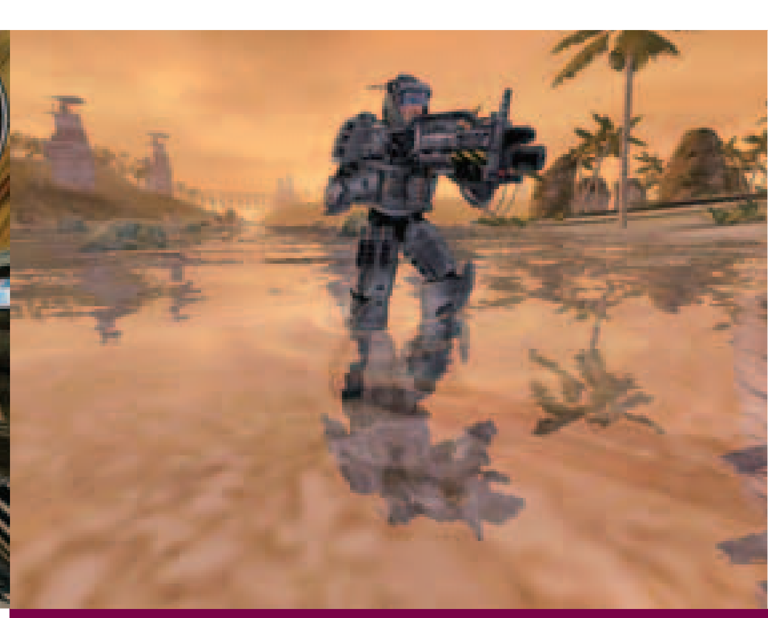
Совместными усилиями отряд прорывается через кишащий залетными паразитами тропический остров. Красивый, надо сказать, остров – яркое солнце, отражающееся в прозрачной шейдерной водичке, пальмы,

**В демке лишь одна миссия, но разработчики загрузили ее под завязку – в ней есть все, что обещано нам в игре**

## ИСТОРИЯ БУДУЩЕГО



**2610 год нашей эры выдался не самым удачным в истории человечества. Оно было почти полностью уничтожено, а Земля захвачена отвратительными пришельцами. BREED – а именно так зовется враждебная раса – обдурили людей: отвлекли все их вооруженные силы заварушкой в дальнем конце галактики, тем временем беспрепятственно высадившись на Земле. В итоге лишь один космический дредноут продолжил борьбу с инопланетными захватчиками. Его команде предстоит собрать остатки человечества под своими знаменами и выдворить подлого агрессора с родной планеты.**





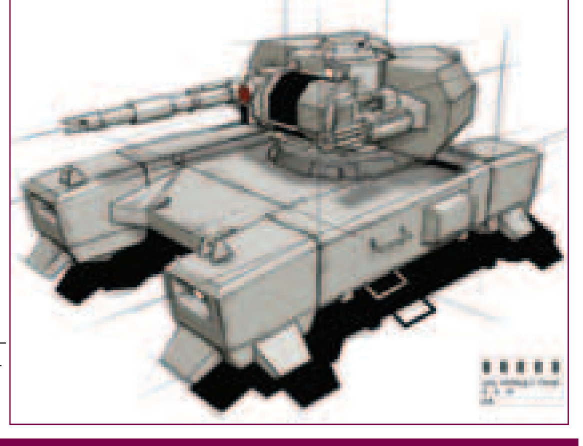
Отражения на воде выглядят очень и очень реалистично



## РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ

Разработчики очень любят делать многозначительные обещания, а после релиза забывать о них. Но мы все запишем! Вот самые интересные обещания разработчиков BREED:

1. Огромное количество оружия и техники: автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, гранаты, плазмоганы, танки, ходячие танки, джипы, багги, истребители и так далее.
2. 18 больших миссий, которые, по уверению создателей, «заставят вашу кровь вскипеть».
3. Поддержка до 32 игроков в мультиплеере трех видов: Deathmatch, Team Deathmatch, Assault Mode.
4. Боевые действия в трех стихиях: космосе, воздухе и, конечно же, на поруганной захватчиками земле.
5. Пять типов «наших» – снайпер, пехотинец, тяжелый пехотинец, инженер и медик. И столько же разновидностей супостатов: разведчик, солдат, воин, охотник и генерал.

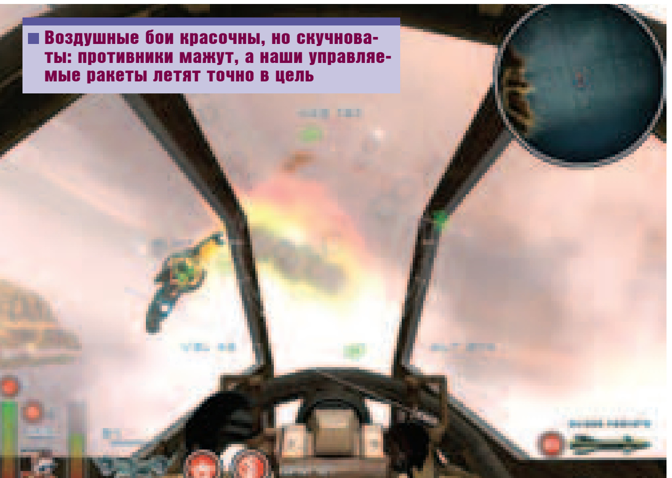


папоротники, редкие строения и сонмы захватчиков – вот что нас ждет.

Присматриваясь к представителям враждебной расы, я постоянно видел в них что-то знакомое – то светящихся дикобразов, то механических кузнечиков-переростков, но оставалось впечатление, что они походят на нечто еще более близкое, почти родное. Наконец я понял – это вставшие на путь техногенного развития зерги: и внешне крайне похожи, и качественно, и количественно. Та же бестолковая жертвенность и фатализм существа, созданного только для того, чтобы умереть, и прекрасно это сознающего. Как зерги, чьи дешевые жизни игроки клали на алтарь победы с убийственной легкостью, в громадных количествах ложились костьми (или что у них там, даже и не знаю) под шквальным огнем противника, так и «чужие» из BREED лавина за лавиной накатывались на мой отряд, не нанося серьезного ущерба и оставляя лишь покрытую собственными трупами землю.



Управлять танком, одновременно постреливая из пушки, очень непросто



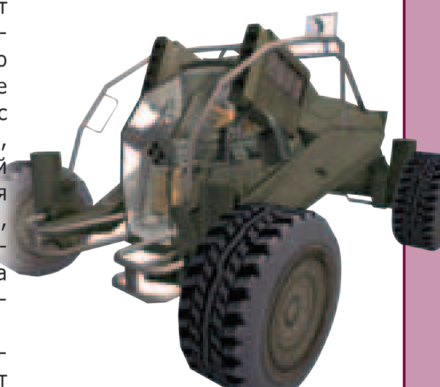
Воздушные бои красочны, но скучноваты: противники мажут, а наши управляемые ракеты летят точно в цель

Они отдавали свои жизни очень легко. Мой отряд, судя по всему, также был полон фаталистов – «двум смертям не бывать, а одной не миновать» – и сослуживцы отдали бы жизнь с такой же легкостью, как их противники, не помешай им разработчики, снабдившие десантников кучей аптечек, а «зергов» – слишком маломощным оружием. Очень драматично...

## НЕВЫНОСИМАЯ ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ

Тот конек, на чьей спине создатели намереваются выехать из серой массы среднестатистических шутеров, которыми кормят нас всевозможные игроделательные конторы, – это сплавление шутера от первого лица с симуляторами, причем, самыми разнообразными. «Оседлать» нам предстоит буквально все, что может двигаться: от джипа до истребителя, и от танка до космического корабля. Уже в демке количество доступной техники приятно удивило, еще больше порадовало то, что сплав шутера с симулятором, похоже, получился прочным, но легким, как титан. Этот «титановый сплав» не дает заскучать и пресытиться монотонностью происходящего на экране, более того – он в некоторой степени компенсирует чрезмерную простоту игры, а заодно и безмозглость противников и соратников.

Приборные доски и штурвалы разнообразнейших транспортных средств сменяют друг друга с калейдоскопической быстро-





Истребители BREED – футуристические, как и вся их техника



Десантники – элитные войска: генетически измененные, созданные для войны профессионалы

### ОБ ЭТИМОЛОГИИ

Неподдельный интерес вызывает славянское название разработчика: Brat Designs. Может сложиться впечатление о русских корнях североанглийской команды. Однако достаточно заглянуть в словарь, чтобы убедиться в чисто британском значении слова: «Brat – щенок, сопляк; плохо воспитанный ребенок». Именно в такой трактовке следует воспринимать псевдославянское имя девелоперов туманного Альбиона. Из чего можно сделать вывод: русский англичанину не сват, не кум и уж точно не brat. К слову, brat'ya работают сейчас над первым самостоятельным проектом. До этого большая часть команды пока не созрела для собственного творчества, работала в Acclaim.




той, заставляя, несмотря на всю аркадность игры, немного попотеть, прежде чем приспособиться к вождению очередного чуда техники из XXII века. И как только поднаторевший в управлении той или иной машиной игрок начнет роптать на безбожную аркадность и простоту действия, ему услужливо предлагается следующий аппарат, с помощью которого так весело заниматься тотальной зачисткой местности и геноцидом расы BREED.

### FUN – ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Вообще, «весело» – это определяющее для BREED слово. Весело выкашивать пулеметными очередями полчища чугунных кузнечиков, весело давить их гусеницами тан-



Нелегкая судьба забросит главного героя и в полярные широты


Не раз и не два придется выполнять воздушные миссии

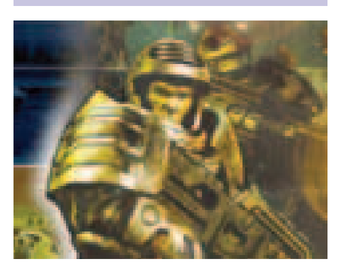

Логово врага





ков, весело лихачить на юрком и послушном истребителе.
Наконец, сам остров, за который мы воюем – веселый, красочный – окружен игриво сверкающим на солнце океаном, в котором так красиво отражаются летающие над ним штурмовики и огненные шары взрывов.
Конечно же, в графике не обошлось без огрехов, вроде выпадающих отовсюду полигонов, которые, я надеюсь – не что иное, как детская болезнь демоверсии, и всех пугающих симптомов мы не увидим в финальной версии. Гораздо больше беспокоит игровой баланс, точнее, его полнейшее отсутствие.
Данная главному герою боевая задача превратилась в веселую прогулку по острову с пальбой и спецэффектами. «Дико, но симпатишно». Однако чрезмерная легкость игры еще никогда не способствовала продлению интереса к ней.
Смогут ребята из компании с хорошим и почти русским (читай врезку) названием Brat Designs сделать геймплей более взвешенным – будет у них (и у нас!) отличная игра, не смогут – увы.

## НЕМЕЦКИЙ ДРУГ



Компания CDV Software – издатель BREED – была образована в Германии аж в 1989 году, и является заслуженной и известной в игровых кругах всего мира. Но мы должны относиться к ней с особенной теплотой хотя бы потому, что она питает особенное пристрастие к играм, созданным на территории стран СНГ и именно CDV Software проложила дорогу на Запад Blizkrieg'у, серии Cossacks и многим другим «русским» играм.

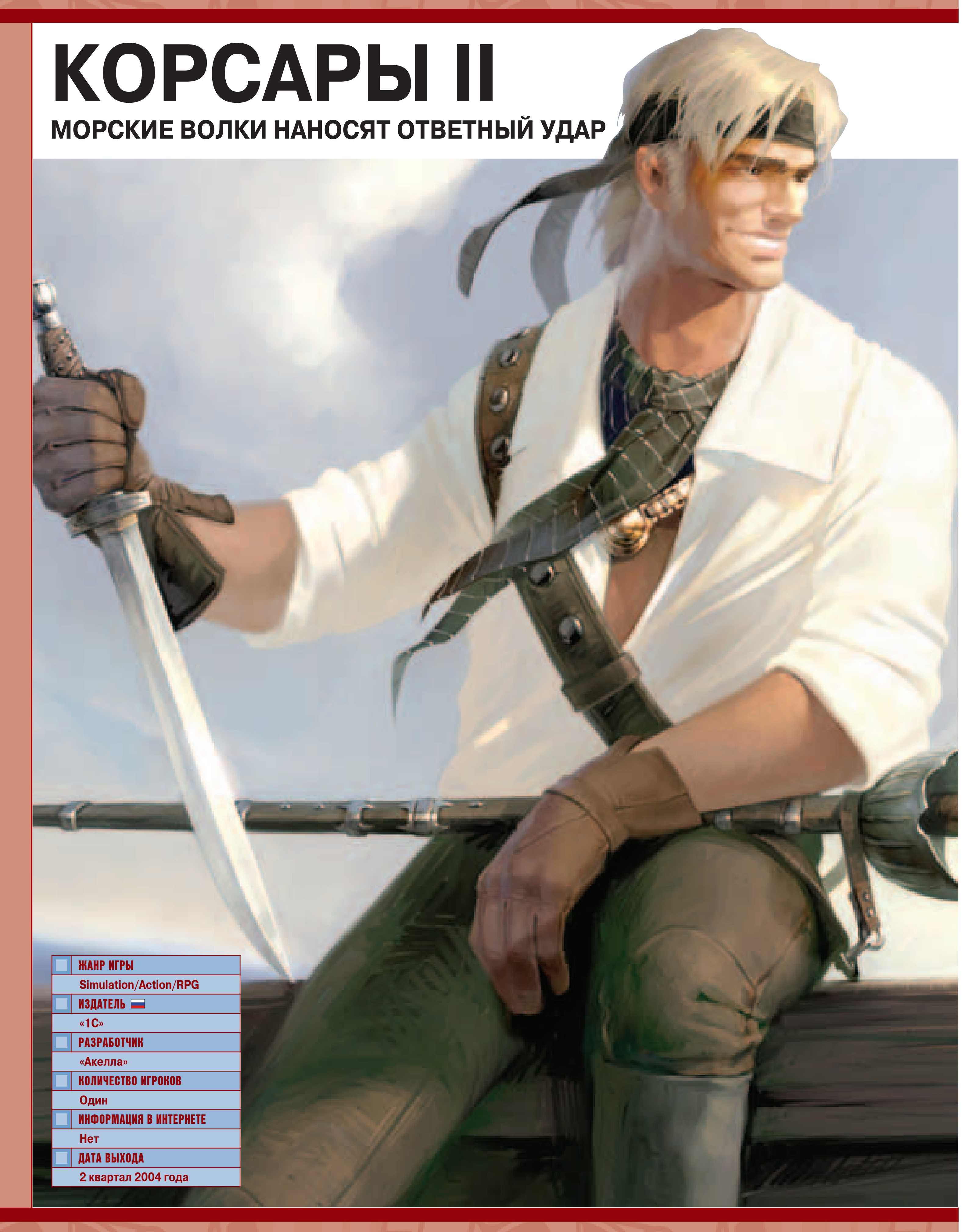
**«Оседлать» предстоит все, что может двигаться: от джипа до истребителя, и от танка до космического корабля**


Стадо светящихся дикобразов только с первого взгляда кажется опасным. Через минуту здесь будет кладбище дикобразов



# КОРСАРЫ II

## МОРСКИЕ ВОЛКИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР



| |
|---|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Simulation/Action/RPG |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| «1С» |
| РАЗРАБОТЧИК |
| «Акелла» |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| Нет |
| ДАТА ВЫХОДА |
| 2 квартал 2004 года |

Текст: Ренат Незаметдинов

**Игра «*Корсары*», разработанная «Акеллой» и изданная в 2000 году фирмой «1С», по сути, оказалась откровением среди игр о море, парусниках и пиратах. Игроки по всему миру погрузились в трехмерные морские приключения. Разработчики по всему миру анонсировали ряд проектов на морскую тематику, и осмелюсь предположить, что причиной анонса новой части *Pirates!* в той или иной степени также стали «Корсары».**

Ну и, конечно же, вся общественность с нетерпением ожидала выхода продолжения. Разработка длилась долгих два с половиной года. Точнее, два года продолжалась разработка ***«Корсаров II»***, после чего, по решению западного издателя, проект был приостановлен, и началась разработка игры по лицензии на диснеевский фильм «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной Жемчужины» (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl). В результате свет увидела новая игра. Впрочем, ты об этой истории уже наверняка наслышан.

Но, несмотря на все достоинства ***«Пиратов Карибского моря»***, отечественные игроки явно хотели продолжения именно тех, первоначальных «Корсаров», вольный и суровый мир которых им так полюбился. Именно по этой причине в недрах **«**Акеллы**»** была продолжена разработка «Корсаров II». По заявкам фэнов и только для российского рынка.

## ЧТО ЖЕ ЭТО ТАКОЕ?

Принципиальный вопрос, между прочим. Нужна конкретика. Вкратце: воскрешенный, если так можно выразиться, проект – это глобальная переработка всего, что накопилось в процессе разработки «ПКМ», с целью создать игру, максимально соответствующую первоначальному дизайну «К2». С упором на те элементы, которых так не хватало игрокам в «ПКМ»: в первую очередь, на полную свободу действий. В этом смысле «К2», возможно, стоит рассматривать как альтернативное развитие «ПКМ». Не как дополнение и не как продолжение, а именно как альтернативу. И вообще, увидеть то, какими должны были получиться «К2», если бы на горизонте не замаячил **Disney** – чертовски интересно, согласись. Особенно в свете того, какие новые (или все же старые?) особенности обещают реализовать в проекте.

## НАЧИНКА ПРАЗДНИЧНОГО ПИРОГА

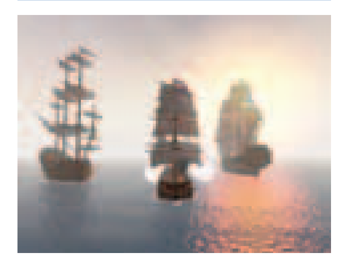
Список обещаний весьма соблазнителен – если все это будет реализовано, то «К2» имеет все шансы обрести невиданную replayability и надолго приковать к себе внимание тех игроков, что ценят в игре возможность полностью погрузиться в золотую эпоху морского разбоя и не возвращаться из этого плавания как минимум пару недель.

Для начала нас ожидает возвращение в игровой мир «Корсаров». Это значит, что количество островов и колоний изрядно вырастет – по сравнению с «ПКМ». Заодно мы своими глазами увидим, что же произошло на архипелаге через тридцать лет после приключений капитана Шарпа.

По следам прославленного морехода предстоит пуститься двум игровым персонажам – блондину с голливудской улыбкой Блэйзу Девлину (звучное имя он унаследовал от первоначальной версии «К2») и рыжей сорвиголове по имени Беатрис. С нашими героя-

**Мы своими глазами увидим, что произошло на архипелаге через 30 лет после приключений капитана Шарпа**

## ПРОФЕССИОНАЛЫ!



3D-художники команды, создававшей «Корсаров», настолько поднаторели в создании парусных кораблей, что теперь зарубежные компании заказывают «Акелле» изготовление моделей кораблей для их игр. Что это, как не всемирное признание профессионализма?



Вот чего нам больше всего не хватало в «ПКМ»: главного героя-женщины!

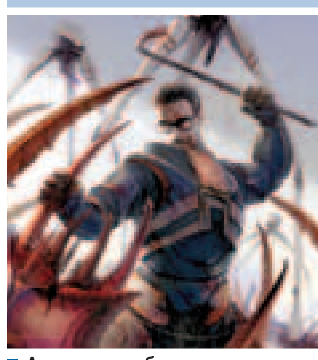


Сзади Блэйз здорово смахивает на Николаса Шарпа


И снова абордаж завершился победой


Рукопашная в изысканной обстановке

### ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ




Арт для игры будет рисовать (вернее, уже вовсю рисует) известный художник Anry (Андрей Иванченко), создавший оригинальный и неповторимый стиль «ПКМ». Он же занимается дизайном главных персонажей. Его работы – частые гости на страницах журнала «PC ИГРЫ». К примеру, обложка первого номера с Гордоном Фрименом была нарисована именно им.



ми будет связана некоторая интрига, но ее детали, естественно, до поры до времени хранятся в строжайшем секрете. Чтобы аппетит не отбивать.

Следующим пунктом в списке стоит возможность захвата колоний и последующего управления ими. Сразу замечу – речь идет не о захвате колоний в пользу какой-либо из наций, а о захвате их для себя любимого. Мечта о завоевании всего архипелага своими силами, не покидавшая головы игроков с момента выхода первых «Корсаров», наконец осуществится! Правда, после захвата колонии придется позаботиться и о ее защите, так как европейские державы не оставят подобное событие без внимания.

Впрочем, для «карьеристов» в «К2» таятся неограниченные возможности. Игрок может вступить в ряды корсаров любого государства и, выполняя различные задания, расти в званиях и чинах. Возможно даже регулярное повышение заработной платы с индексацией оклада относительно курса пиастра. А вершиной карьеры послужит звание адмирала с назначением на должность губернатора всего архипелага.

**Мечта о завоевании всего архипелага, лелеемая игроками еще с первых «Корсаров», наконец осуществится**






Во второй части Корсаров морские бои станут намного разнообразнее



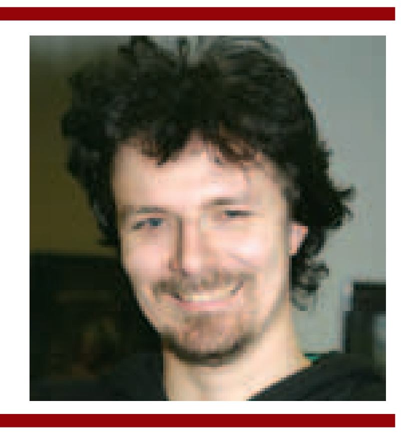
## СЮЖЕТ? А НУЖЕН ЛИ ОН?

Сюжет, разумеется, нужен. Но ситуация с ним обстоит весьма своеобразно. Фактически, его создает сам игрок. В «К2» есть лишь конечная цель – тем или иным способом стать властителем всех островов архипелага. А путь, которым ты до этой цели дойдешь, зависит от твоего выбора.

Чтобы наполнить этот путь действием, в «К2» наконец на полную мощность заработает генератор квестов, который будет выдавать разнообразные задания. В наличии будет около пятнадцати различных типов заданий, параметры которых будут варьироваться в зависимости от крутизны игрока, его репутации и умений. В качестве примера заданий можно привести защиту города от нападения вражеской эскадры, предложения о совместных пиратских рейдах, свободную охоту на пиратов.

В этом отношении «К2» действительно станут симулятором пиратской жизни – более близким к незабвенным ***Pirates! Gold***, нежели к ролевой игре. Впрочем, все ролевые аспекты, начиная с умений и способностей персонажей и заканчивая созданием собственной партии, остаются с нами. Более того, теперь развитие собственных офицеров приобретает еще большее значение – ведь именно от того, кого из них игрок наз-

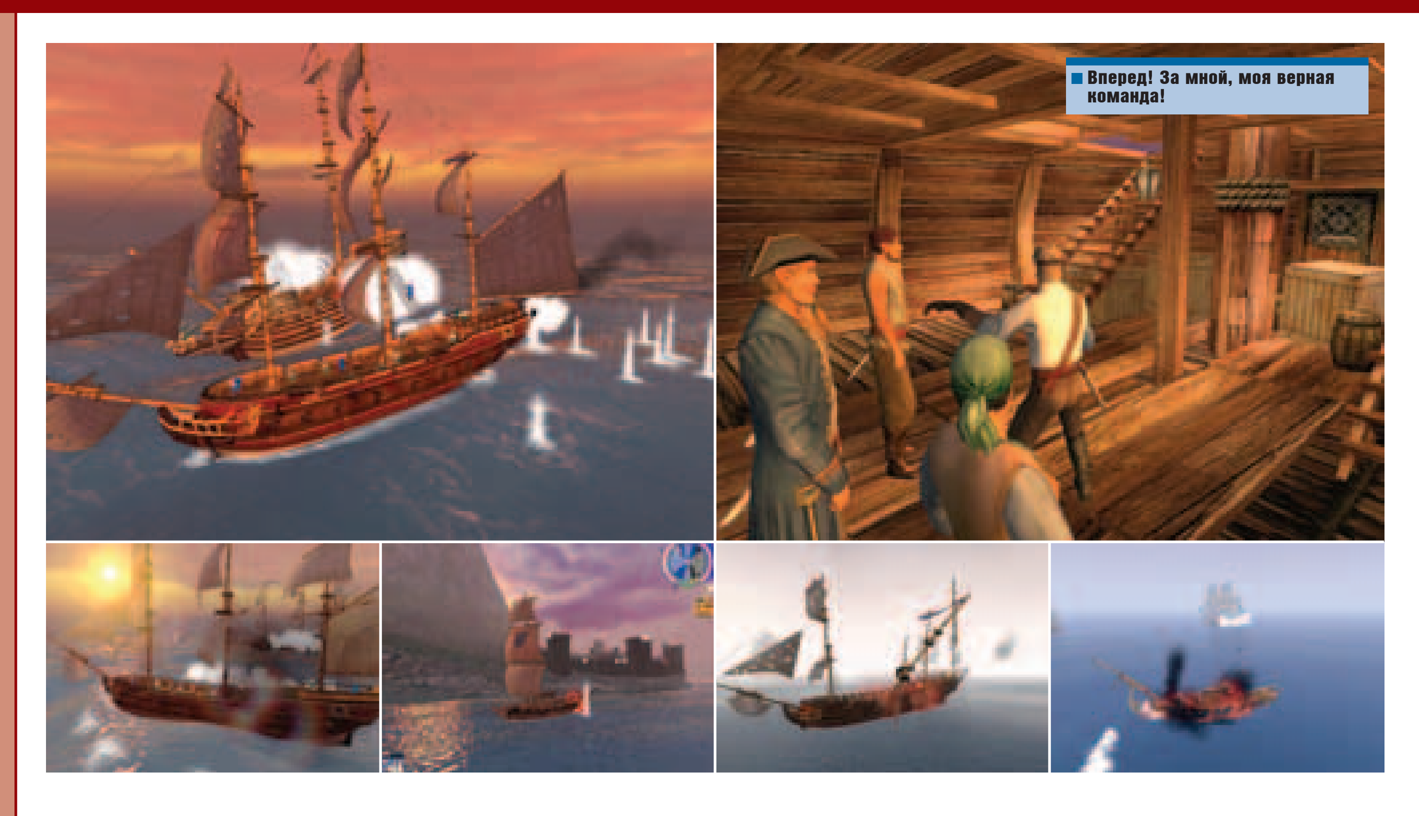
## ВО ВСЕМ ВИНОВАТ ОН!



Благодарить (или винить) за появление на свет «Корсаров II» следует Артема Романко (aka Gray Angel, на фото). История такая. Он модерировал форумы, посвященные «ПКМ», после выхода игры, общался с фанатами, слушал их пожелания и предложения. И именно он пришел к дизайнеру «ПКМ» Ренату Незаметдинову с сообщением, что игроки очень хотят видеть именно «Корсаров II» – с нелинейным сюжетом и полной свободой действий. Затем идея была оформлена как дизайн-документ и отдана на рассмотрение вице-президенту по разработкам «Акеллы» Дмитрию Архипову. И в итоге игра получила путевку в жизнь.


Крутизны новому герою явно не занимать

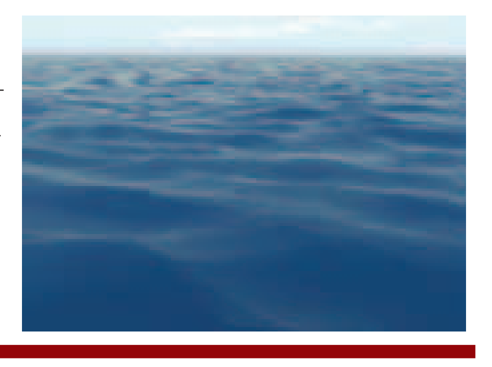





начит губернатором колонии, будут зависеть ее доходность и возможность оказать сопротивление противнику.

## БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ

Пока ведутся работы над «Корсарами II», «Акелла» усердно разрабатывает технологии «на будущее». Помимо нового, совершенно потрясающего моря (лучше, чем в «ПКМ», смотри скриншот справа), уже работает система детального повреждения кораблей, позволяющая вдребезги разбивать отдельные части; суда можно буквально пополам разламывать взрывами. Среди нововведений появилась система повреждения корабельных орудий. Все это ждет нас в следующем морском проекте «Акеллы».



## А ТАКЖЕ ОБ ОСТАВШЕМСЯ...

Помимо того, что мы успели осветить, суду общественности будет представлен кардинально улучшенный баланс морских и сухопутных сражений, а также опциональная возможность вести морские бои по всем правилам. То есть с разворотом кораблей по три минуты и пятиминутной перезарядкой орудий. Но это, разумеется, только для упертых фанатов.

Графическое великолепие проекта, разумеется, не вызывает никаких сомнений. Более того, все красоты игры можно увидеть даже на довольно скромном по нынешним меркам компьютере с процессором на 1GHz и *GeForce 3*. Озвучка и спецэффекты, само собой, также будут соответствовать общему высокому уровню исполнения. Ах да, и последний штрих: в «Корсарах II» ты снова услышишь великолепный оркестровый саундтрек!








Прорисовка моделей улучшилась, а количество мелких деталей вообще стало запредельным

Такие вот зверюги с такими вот пушками будут сниться каждому игроку в UT2004

Текст: Константин Инин

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | FPS |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Epic Games и Digital Extremes |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.unrealtournament.com |
| ДАТА ВЫХОДА | Февраль 2004 года |

# UNREAL TOURNAMENT 2004

## ЕСЛИ БЫ ЛЮДИ ВСЕЙ ЗЕМЛИ...

**Конкретика, в общем-то, не нужна: серия *Unreal Tournament* – это, в первую очередь, определенная атмосфера. Яркие краски, убойной силы оружие, очень разные по сюжетам уровни – это самый серьезный фейерверк среди 3D-шутеров. Здесь есть стратегия, и ее по возможности много, – но всегда столько, сколько позволит не убить фейерверк. Гадать, удастся ли с помощью заявленных нововведений достичь желаемого эффекта, бессмысленно: Epic Games удается всегда. Куда именно они хотят повернуть серию – вот более интересный вопрос. Естественно, увлекательно обсуждать его будут только те, кто имеет хотя бы общее представление об UT.**

### ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА...

«Unreal Tournament просто» появился с массой новых идей и совершенно разболтанным балансом. Геймерам-новичкам нравилось страшно: все летело в разные стороны, оружие обладало силой совершенно убойной, всегда можно было найти бота достойного уровня – красота! По пушке в каждую руку – и ты Брюс Уиллис. Залечь где-нибудь на самой верхней полке со снайперской винтовкой – и можно с суровым лицом задерживать дыхание и отсчитывать секунды. Можно лечь и прикинуться трупом, а потом встать за спиной у пробежавшего противника: кайф! В общем, карнавал.

Со временем игроки посерьезнее нащупали некий баланс и стали играть в эту радость как в нормальный шутер. Но легенда, что квейковские отцы рвут анриловских на части, ходила очень упорно. Впрочем, баланс балансом, а графику, ботов, дизайн, количество игровых режимов, наконец, никто не отменял: Unreal Tournament стал несомненным событием и единственной на тот момент реальной альтернативой ***Quake***. Будем считать этот абзац ликбезом для тех, кто совсем ничего не знает об UT.

В ***Unreal Tournament 2003*** разработчики развили ту концепцию баланса, которая обнаружилась в игре. Оружие осталось убойным, но уровни стали немного более сдержанными. Драйв и ощущение мощи стали сочетаться со стратегией, а не доминировать над ней. Unreal Tournament 2003 сохранил специфику, но теперь эта специфика созда-

**Видео достаточно, чтобы понять: UT2004 останется футуристичным глянцевым «массакром»**





валась сознательно, и за каждой внешне безумной идеей стояло не предположение, а расчет. UT2003 оформил концепцию UT (естественно, графику очередной части превосходили только конкуренты, находившиеся в разработке).

***Unreal Tournament 2004*** обещает стать таким же взрывным, как первый, оставшись таким же основательным, как 2003. Сохранится эстетика – это можно не обсуждать. Ты видишь скриншоты; на диске предыдущего номера **«PC ИГР»** лежало видео из игры – в сумме этого достаточно, чтобы понять: UT останется футуристичным глянцевым «массакром». На героях блестят тяжеленные «арморы», пушки и не намекают на реализм, а их размеры наводят на пугающие мысли относительно сексуального развития дизайнеров; персонажи, груженые всеми этими радостями, бегают спокойно, урон наносят эффективно, ответный урон воспринимают как должное. Их явно к этому и готовили. В обязательном порядке сохранится баланс. Мочить будут страшно, но на каждую ядерную бомбу найдется... контрбомба. Ядерная. Главное – вовремя ее найти и первым использовать.

Что изменится?

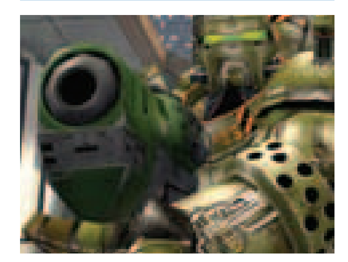
## РАЗМАХ, ГРАНИЧАЩИЙ С РАЗГУЛОМ

Командой в UT действовать всегда было и интереснее, и эффективнее. UT2004 развивает эту идею, и главное, что делается в этом направлении, – это ввод в игру двух дополнительных режимов.

Первый, Assault, – вернувшийся в серию народный любимец. Если UT начался для тебя с UT2003, ты многое потерял: сюжет штурма базы проигрывается сначала одной командой, потом другой. Вы с командой защищаете те же стены, которые только что штурмовали, и вам необходимо продержаться дольше, чем это удалось противнику. Assault – один из самых веселых и самых очевидно-командных режимов: в него играли и сыгранные команды спортсменов, и офисные работники, втроем с удовольствием сдерживавшие десяток нескоординированных ботов. Каждая карта здесь – история: раньше действие прыгало из средневекового замка до высадки в Нормандию; в UT2004 Assault вообще обещает выбраться в космос.

Если возвращение Assault очерчивает «командный» уклон, то появление Onslaught

## НОВЫЕ ПУШКИ #1



**SNIPER RIFLE.** Новая «снайперка» заточена под новый масштаб пространства: десятикратный zoom и еще большая дальнобойность. Снайпер! К следующей пятилетке – даешь уверенные headshot'ы с расстояния не менее километра!
**GRENADE LAUNCHER.** Что тут добавить? Выстреливает гранаты; как указано на сайте, дает опытному бойцу новые боевые приемы и тактические решения – и с сайтом не поспоришь.

## ОДИН ДОМА

Вообще, для singleplayer'а придумано много всего интересного: по сюжету тебе придется сначала доказывать свою личную боевую пригодность, потом – умение собрать команду и руководить ею как в бою, так и вне его; только после этого твою группу выставят на состязания; новые режимы будут открываться по мере достижения успехов в старых и т.д. Если ты собираешься играть дома с ботами – скучать не придется; но все же найди выход в Сеть: там наверняка будет интереснее.



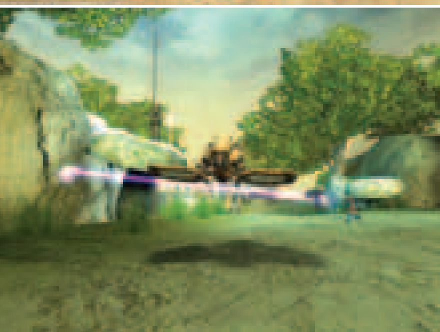







Дизайн карт – один из самых спорных моментов UT2004. Выглядят красиво, но можно ли на них нормально играть?





утверждает его. Собственно, описание Onslaught начинается словами: «Он выводит командную игру на новый уровень». Задача – захватить ряд опорных пунктов, используя каждый следующий как базу для очередной атаки, и добраться таким образом до цитадели противника. Согласованные действия здесь нужны не только для реализации стратегии, но и для быстрой перестройки – задачи непрерывно меняются. Кроме того, именно здесь появляются машины.

Onslaught будет проходить на гигантских открытых пространствах. Так, классическая фишка Unreal встретится с наиболее серьезным нововведением UT: управляемыми средствами перемещения. Ты сможешь сесть за руль и продемонстрировать пешим все преимущества положения: машины не только помогают быстрее преодолевать расстояния, но позволяют и уходить из под огня (например, взлетев), и расстреливать врага (как личный состав, так и сооружения), и даже банально давить «пешеходов», прикрытых всего лишь личной броней. Что же до командности – если в Onslaught она заложена идейно, то машины оформляют техническое требование: часть машин управляется более чем одним игроком (вплоть до пяти в совершенно монструозном Leviathan). В это нельзя играть не вместе.

## СТРАННОСТИ

UT2004 будет способен работать за счет ресурса процессора. В предполагаемых системных требованиях указана «любая Windows-совместимая видеокарта», а GeForce 2 и выше – это только рекомендация. То есть, имея очень мощный процессор и совсем слабую видеокарту, ты сможешь нормально играть. Наверное, у разработчиков дает знать о себе детская травма первого Unreal, который не шел на половине машин, поскольку жить не мог без Voodoo.



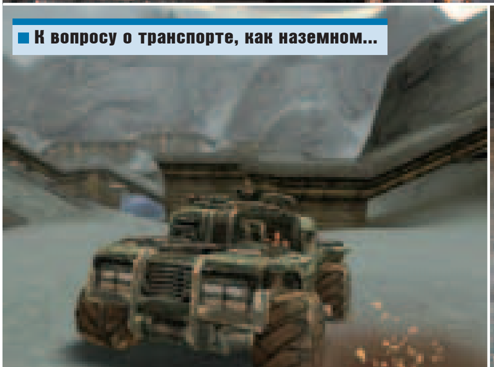

Flak Cannon практически не изменился


Командная игра и хитрые маневры – это самое главное в Unreal Tournament



■ Что очень приятно, любимый шестиствольный пулемет на месте

■ В UT 2003 многим не понравилось обилие ярких красок. UT 2004 к сожалению, продолжает традиции



■ К вопросу о транспорте, как наземном...



■ ...так и воздушном!

## НОВЫЕ ПУШКИ #2



■ **AVRIL. Появились машины – необходимы контрмеры. AVRil – Anti-Vehicle Rocket Launcher: создан для того, чтобы дать пешему возможность завалить «конного».**
**MINE LAYER. SPIDER MINES – при приближении врага они перемещаются вплотную к нему и только потом детонируют. Эффективны и против пехоты, и против машин.**

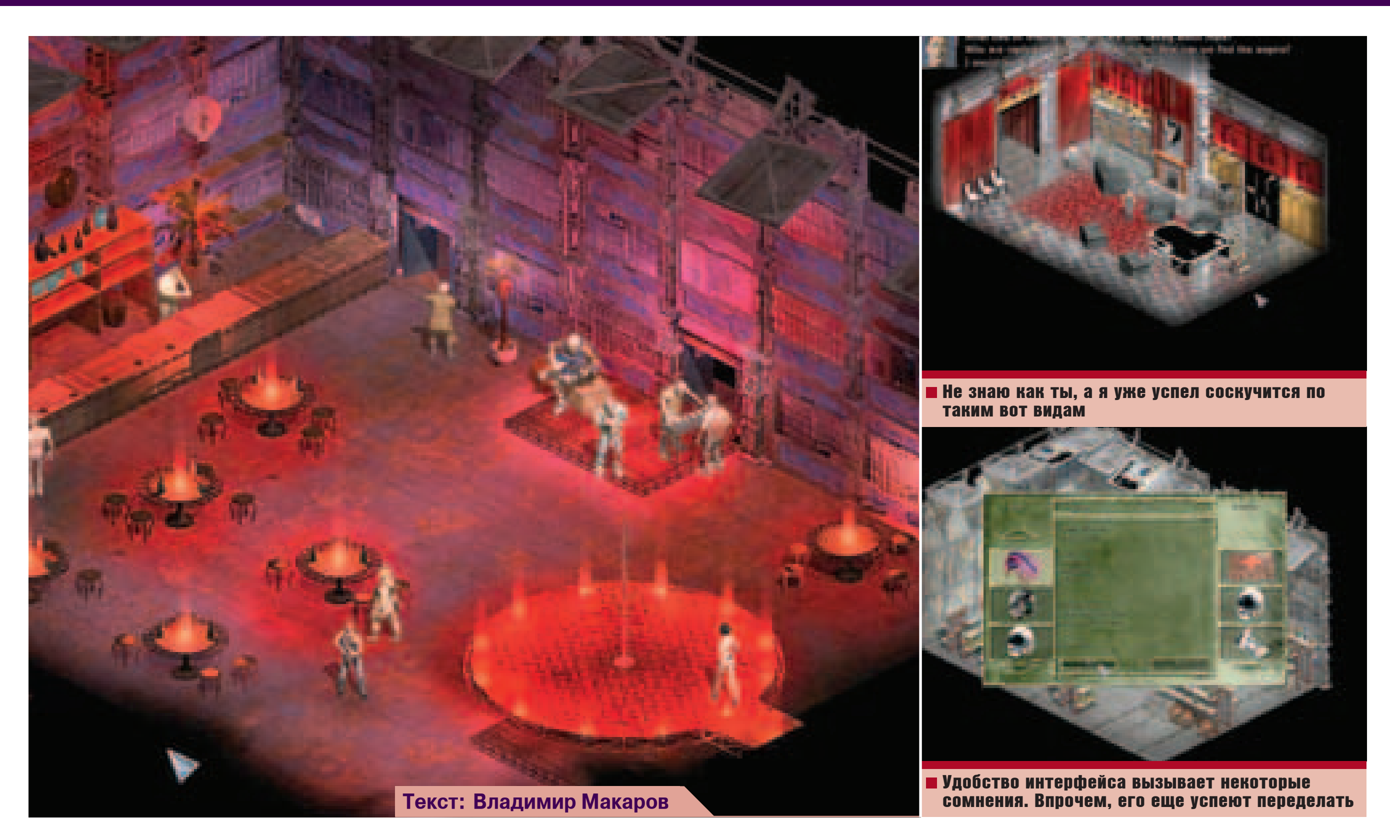
## ОТ ВИРТУАЛЬНЫХ ЗРЕЛИЩ – К ВИРТУАЛЬНОМУ ХЛЕБУ!

Шлифуя идею командной игры, Epic Games просто делают фанатам приятное: в UT2004 будет реализована технология передачи голосовых команд по IP-протоколу. Небольшой красивый жест и расставление точек над «i»: ну, в самом деле, не мелочиться же в важных вещах. (Для singleplayer'а будет написана система распознавания голосовых команд для управления дружественными ботами: одной из задач будет создание и менеджмент собственной команды гладиаторов).
Усиленная «командность» как основная особенность очередного UT очевидна. Впрочем, что там командность: Epic Games собираются организовать массовость процесса, создав *UnrealTV* – систему глобальной онлайновой трансляции матчей. Не любителей баланса – так любителей зрелищ: желающие подключиться смогут сделать это уже скоро.
P.S. Кстати, об открытых пространствах. В список машин входят не только наземные и воздушные, но и несколько космических истребителей. UT перебирается в космос. Фейерверк продолжается!

**В UT 2004 возвращается Assault – один из самых веселых и самых очевидно-командных режимов**



■ Между прочим, эта пушка была и в предыдущих частях... Дизайнеры хорошо поработали над моделями оружия!



■ Не знаю как ты, а я уже успел соскучится по таким вот видам

■ Удобство интерфейса вызывает некоторые сомнения. Впрочем, его еще успеют переделать

Текст: Владимир Макаров

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Role-Playing Game / Tactics |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | «Акелла» |
| **РАЗРАБОТЧИК** | «Акелла» |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | Один |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.metalheart.ru |
| **ДАТА ВЫХОДА** | Весна 2004 года |

# METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

## РЕПЛИКАНТ РАЗБУШЕВАЛСЯ

**Недавняя – и, по правде сказать, не такая уж неожиданная – кончина *Black Isle Studios* хоть и стала событием весьма прискорбным, но зато принесла с собой, по крайней мере, одну положительную тенденцию. Игроки и пресса в массовом порядке взялись за осмысление того, чем же для нас была эта студия. Процесс копошения в наследии именитого разработчика непременно натыкался на такое явление, как *Fallout* – настоящий игровой культ, пусть и не оказавшийся мегауспешным в коммерческом отношении, но зато занявший в сердцах место, которое никто больше занять не сможет.**

Народ, впрочем, все равно требует эдакого «заменителя». Игр же, сходных по тематике, сейчас мало – все наперечет. Одной из них и является ***Metalheart: Replicants Rampage***. «Заменителем» его, впрочем, назвать можно лишь с некоторой натяжкой, но преемственность традиций прослеживается. Поэтому с нашей стороны было бы преступлением, если бы мы поленились раскопать дополнительные факты об одной из немногих «отдушин» для Fallout-фэнов. Мы не из ленивых. И нас даже не смутил тот факт, что на момент написания данного материала проект даже не был официально анонсирован. Это мелочи. Мы знаем, что куют игру в недрах компании ***«Акелла»***, а потому, вооружившись орудиями пыток, мы с пристрастием допросили работников сего славного предприятия. Выяснилось много интересного. И, что немаловажно, по большей части абсолютно эксклюзивного. А, значит, наши читатели в очередной раз первыми достоверно узнают о том, о чем все остальные могли слышать лишь краем уха.

**На планету стали отправлять рабов, но те от близких контактов со «спайсом» начали мутировать...**

### ДОЙЧЛЯНД УБЕР АЛЛЕС

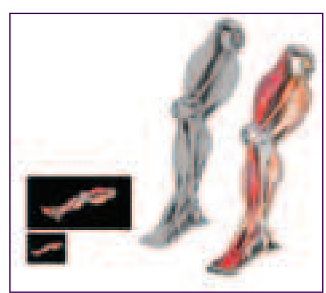
Разработка Metalheart долгое время велась в атмосфере секретности. Первая информация стала поступать совсем недавно. А между тем, релиз ориентировочно запланирован уже на весну! Но это еще что. При вытягивании подробностей выяснилось, что созданием игры занимается студия «Акеллы», находящаяся в... Германии! Не самый обычный поворот событий для российской игровой индустрии.

Надо сказать, для «Акеллы» Metalheart: Replicants Rampage – проект далеко не самый, скажем так, «форматный». Как-никак компа-





### МОДИФИЦИРУЙ МЕНЯ



Социум, обитающий в игровом мире Metalheart: Replicants Rampage, тотально повернут на всяческих имплантантах и прочих хитрых примочках. Вплоть до того, что грань, например, между «фракциями» мутантов и киборгов в некоторых случаях может оказаться весьма зыбкой – свое тело «наворачивают» и те, и другие. Практическая польза от этого вполне очевидна – дополнительные бонусы в бою. Да и не только в бою, если уж на то пошло.

ния славится, в первую очередь, играми на морскую тематику. И главным «отступлением» от правил до сих пор оставался Axle Rage. А тут – RPG с изрядной долей тактики, уклон в постапокалиптический антураж и заметный ретро-привкус. Довольно неожиданно.

### ТАКТОНИЕВОЕ СОЛНЦЕ

Хоть внешне Metalheart сильно напоминает Fallout, сюжетное обоснование всему этому безобразию, что мы видим на скриншотах, совершенно не такое, как в игре от Black Isle. Сюжет в общих чертах таков. Есть некая планета. На ней в незапамятные времена был обнаружен уникальный минерал тактоний (на ум сразу почему-то приходят спайс, Арракис и Муад, черт возьми, Диб). Штука это неимоверно ценная, а потому Империя (есть в Metalheart и такая) моментально сообразила, что ее добычу нужно брать в свои руки и самолично контролировать процесс. Что, собственно, и не замедлила воплотить в жизнь. Для добычи тактония на планету стали отправлять рабов, но те от близких контактов со «спайсом» начали стремительно мутировать... нет, никаких синих глаз; тут, скорее, ближе к фокусам, вытворяемых тиберием.

Империя, впрочем, была щедра на выдумки, а потому отправила копаться во всем этом бардаке киборгов. Затея тоже оказалась не из самых удачных, но все же. Короче, на момент нашего появления в игре, на несчастной планетке сосуществуют четыре, условно говоря, «расы»: кочевники, мутанты, киборги и упомянутые в названии репликанты. От последних мы рано или поздно дождемся пресловутого «ремпейджа». А от кочевников, потомков первооткрывателей злосчастного тактония, – активных действий в продолжение многолетней вражды с имперцами.

В этом вот зоопарке и появятся наши герои. И им, естественно, предстоит сыграть решающую роль в судьбе планеты. Принесла их туда нелегкая по чистейшей случайности. Летевший в открытом космосе корабль (совсем без парусов, кстати) попал в некую аномалию, сотворившую с высокотехнологичным устройством множество гадостей. Экипаж бросился спасаться посредством челноков. Выжили из всей команды только двое, «приземлившиеся» на своей посудине посреди живописной пустыни в нашем тактониевом раю.



### HACK'N'SLASH ЗАКАЗЫВАЛИ?



Какими перед нами в итоге предстанут битвы, зависит преимущественно от самого игрока. Набрав в партию киборгов-подручных, мы моментально получим сражения в духе «месилово» – разработчики даже юморят по поводу эдакого «пошагового hack'n'slash». Забив свободные «слоты», скажем, кочевниками, поединки ощутимо накренятся в сторону пресловутой «тактики». Со всеми вытекающими – вроде серьезного выбора позиции, грамотного маневрирования и общего возрастания «интеллектуальной» составляющей схваток.



Так мог бы выглядеть приставочный StarCraft: Ghost, если бы был двухмерным. Шутка, господа!



## БЕНГАЛЬСКИЕ ОГНИ

Два главгероя составляют костяк команды. Порешили одного из них – здравствуй геймовер. Вообще же в партии может одновременно ошиваться до шести душ. Причем процесс ведения боя, как и в любой пристойной RPG, от состава участников зависит весьма и весьма. Несмотря на некоторую бредовость сюжетной завязки, изложенной выше, на деле все это смотрится вполне бодренько – не то, что на бумаге. Игра держится молодцом, бьет нас в лицо откровенной фоллаутовщиной, но в самый ответственный момент уворачивается от встречных ударов и пытается представить себя более-менее самодостаточным объектом. Пока получается. Отсмотренный материал, по крайней мере, позволяет делать именно такие выводы – несмотря даже на сильный дух Fallout, который никакими дезодорантами не заглушишь. Это, кстати, можно считать комплиментом. По сравнению с иными «последователями», Metalheart: Replicants Rampage не размякает под нашими взглядами и под идиота не косит. Мол, я, конечно, не Fallout и вообще сам по себе, но источник почерпнутого вдохновения прятать не собираюсь. За дураков нас не держат.
Раздача серег всем попадающимся по пути сестрам в Metalheart откровенно позаимствована у старшего брата. Порой аж слезы на глаза наворачиваются. Action Points и все дела, прицельчики с прогнозами по попаданию



## МЫ ЖИВЫЕ!

NPC в Metalheart: Replicants Rampage стараются не быть обыкновенными заводными игрушками и всеми силами стараются симулировать «жизнь». И, надо сказать, до определенной степени это им удается. Обитатели мира оперативно реагируют на наши действия – так что, например, устроив мощную резню, можно нарваться на вполне конкретные последствия. Например, остаться без определенных квестов. Или же вообще оказаться в состоянии войны с одной из рас.

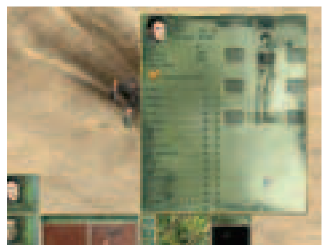


В Metalheart предусмотрена уйма разнообразных гаджетов, включая очки ночного видения



■ Практически родной фоллаутовский пейзаж

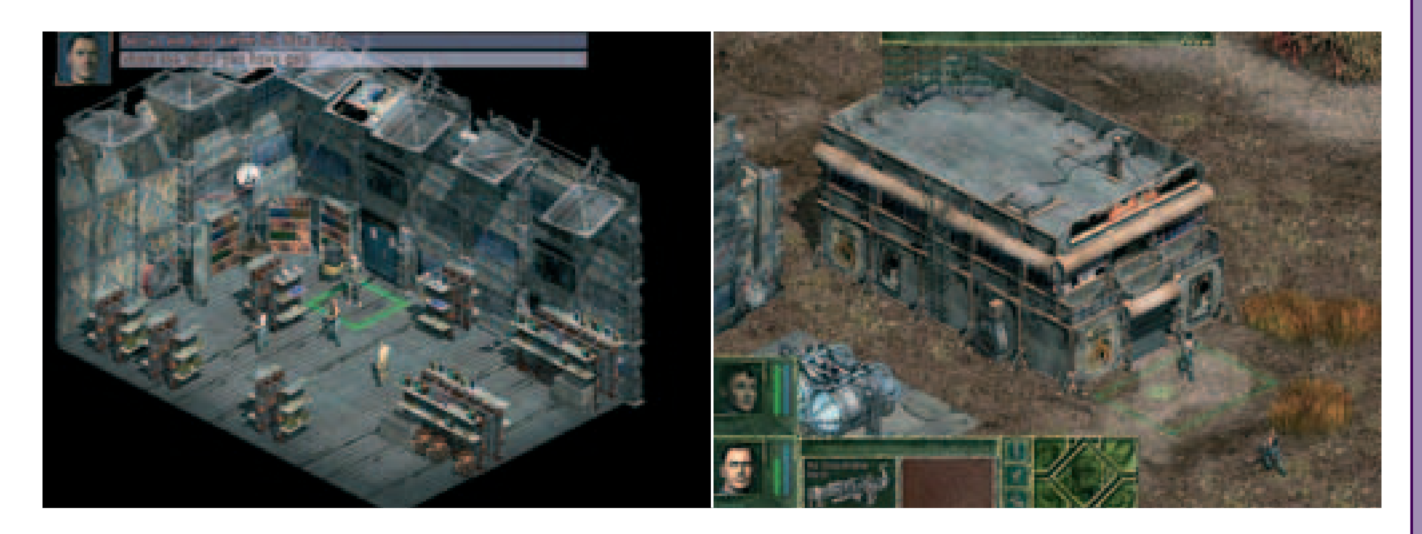
## КЛАССИЧЕСКАЯ СХЕМА



■ Каждый персонаж «оснащен» шестнадцатью различными параметрами, ведь Metalheart: Replicants Rampage – это все-таки RPG. Каждая из характеристик, естественно, подлежит дальнейшему развитию. Происходит это по классической схеме, без особых разработческих нововведений – с этим аспектом решили особенно не мудрить и не выпендриваться перед игроком.

по вражине: перед глазами вышагивает ***X-Com***, но тут же прячется за могучей спиной столпасобрата, добрый десяток раз упомянутого по ходу данной статьи. Публика, не дождавшаяся ***Fallout 3***, рвет петарды и берет бенгальские огни на изготовку.
Но Metalheart тут же отбрыкивается, напоминая, что инкубатор у него все же свой собственный. Выражается это в том, что хоть worldmap нам и будет дадeн, упор делается на логичное, постепенное развитие линейного сюжета. Сдобренного побочными свободно генерируемыми квестами. Вести проект в дебри «я игрок, что хочу, то и ворочу» бравые немецкие парни не решились – у них другие приоритеты. Причем не исключено, что конкретно этой игре это только пойдет на пользу.
Окончательный вердикт можно будет вынести только после релиза. А пока остается держать хотя бы один глаз открытым и не выпускать Metalheart из поля зрения. По-любому, этот старомодный плоский «последователь» смотрится пободрее жутковатого трехмерного уродца ***Fallout: Brotherhood of Steel***, которого Interplay намеревается скормить обладателям ***PlayStation 2*** и ***Xbox***.

**Процесс ведения боя, как и в любой пристойной RPG, от состава участников зависит весьма и весьма**





Текст: Александр Кияткин



Отважный штурм береговой линии. Разумеется, «хорошие» победят



Ах какая травка! Она еще и интерактивная! Только небо немного разочаровывает

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | NovaLogic |
| РАЗРАБОТЧИК | NovaLogic |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 64 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.novalogic.com/games.asp?GameKey=JOTR |
| ДАТА ВЫХОДА | Март 2004 года |

# JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

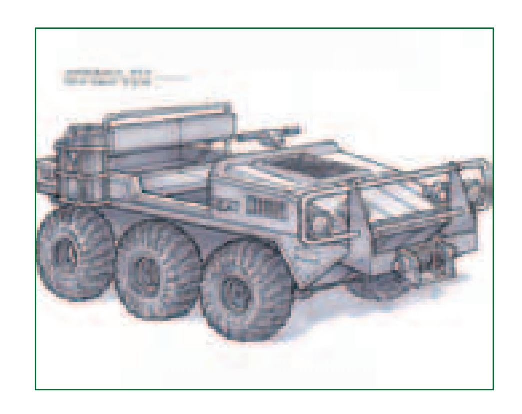
## ДЕМОКРАТИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ С КУЛАКАМИ

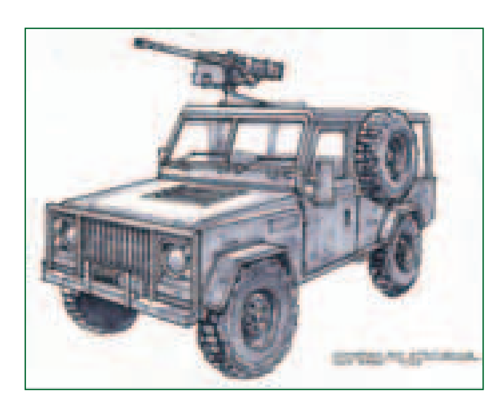
**Одна из самых актуальных тем в современных международных отношениях – террористическая угроза. О терроризме и религиозном экстремизме много говорят: им пугают, он пугает. Конечно же, масс-медиа и индустрия развлечений не могли остаться равнодушными к столь актуальному и фотогеничному злу. Как взлетают рейтинги телекомпаний, которые в прямом эфире демонстрируют рушащиеся небоскребы или захват заложников! Грех не использовать такую благодатную тему, ведь обыватели любят пощекотать себе нервы подобными зрелищами – как говорится, «это могло случиться с вами». Пронимает посильней хорошего триллера. В общем, дело прибыльное, и игровая индустрия, понятное дело, не осталась безучастной.**

### АГНЦЫ И КОЗЛИЩА

Тема терроризма нынче эксплуатируется нещадно. Одной из наиболее преуспевших в сем начинании компаний является **NovaLogic** – контора, создавшая такие не нуждающиеся в представлении игры, как сериал ***Delta Force***, ***Special Forces***, а также множество авиасимуляторов. Одних названий достаточно, чтобы понять: патриотизма NovaLogic не занимать. Я бы на месте Пентагона доплачивал бы ей за создание героического образа американской армии. Впрочем, говорят, он в некотором роде так и делает, помогая в разработке. NovaLogic не подводит – мастерит игры с патриотическим душком быстро и качественно. Вот и сейчас на подходе очередной проект – снова про отважных американцев, несущих на гусеницах своих танков мир угнетенным народам и вырывающим с корнем заразу религиозного фундаментализма. Называется ***Joint Operations: Typhoon Rising***. Как это ни удивительно, дело происходит в будущем; правда, недалеком. На дворе 2006 год и самый разгар борьбы с терроризмом, которую ведет все цивилизованное человечество – естественно, под чутким и твердым руководством Соединенных Штатов. Могучей дланью указует дядя Сэм направление очередного удара, и верные долгу американские спецназовцы немедленно принимаются за отделение агнцев от козлищ. Козлов, понятное дело, будут мочить. И не только там, куда указал президент, но и в любой точке земно-

**Геймплей обещает нести изрядную долю аркадности и, будем надеяться, не меньшую долю драйва**





го шара. И не только там, куда указал президент, но и в любой точке земного шара, например - в Индонезии. Благо, мусульман в стране навалом, да и фундаменталисты имеются. Оным фундаменталистам придется познать на своей шкуре всю силу гнева демократического мира. Впрочем, мучиться беднягам придется не так уж долго – синглплеер содержит лишь 9-10 миссий, а основные силы разработчиков брошены на мультиплеер; в частности, на кооперативный режим, в котором каждый игрок может выбрать себе специализацию: снайпер, инженер, медик, тяжелый пехотинец и так далее.

## ТРУДНО БЫТЬ ВАХАБИТОМ

Откровенно говоря, я несчастным экстремистам-сепаратистам очень не завидую. Ну чем они, бедолаги, могут быть вооружены? Думается, ничего круче АК-47 им не светит. Конечно, в реальных условиях влажной жаркой и вообще негостеприимной Индонезии старый добрый АК даст фору любому высокотехнологичному продукту западной индустрии, но я сильно сомневаюсь, что в JO:TR эти самые продукты будут ломаться, как это бывает в суровой действительности. Хотя не только полный арсенал новейшего стрелкового оружия будет способствовать установлению демократии – к услугам игроков множество транспортных средств: от легендарных и набивших оскомину «Хаммеров» до еще находящихся на данный момент в разработке перспективных боевых машин FAV (Fast Attack Vehicles); от уже знакомой вертушки Black Hawk до большущего транспортника – Chinook (это такая эффектная махина с двумя винтами, знакомая каждому по голливудским фильмам). Помогут в выполнении боевой задачи и многочисленные представители отряда боевых водоплавающих (которые очень пригодятся в стоит забывать, что Индонезия – архипелаг), и аппараты на воздушной подушке, полезные при передвижении по бескрайним рисовым плантациям. Причем, по утверждению разработчиков, все эти машины будут управляться с легкостью трехколесного велосипеда, дабы не отвлекать игроков от главной цели. В общем, геймплей обещает нести изрядную долю аркадности – и, будем надеяться, не меньшую долю драйва.

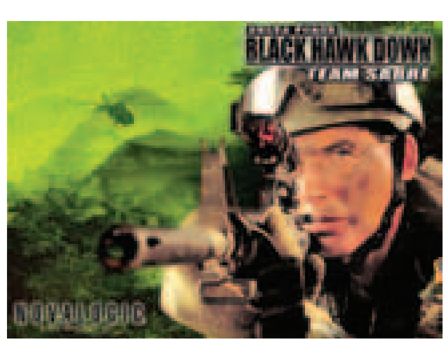
## МЕНЮ ОТ NOVALOGIC

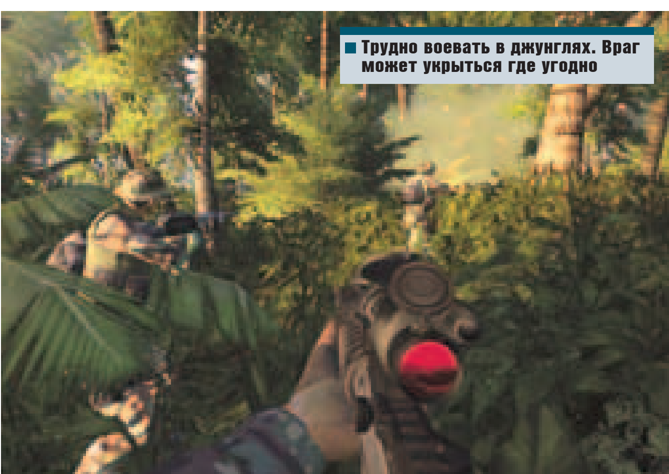



■ Итак, если верить разработчикам, их новое творение порадует нас следующими вкусностями:
– графика с привлечением последних технологий рендеринга, а также таких вещей, как Vertex и Pixel shading;
– при некотором уклоне в сторону аркадности, не забыт и реализм; например, разработана «пополигонная» система попаданий – ранения в разные части тела будут иметь различные последствия;
– нам дадут порулить большим количеством разнообразной техники (предположительно 15-20 единиц).

## ГЕРОИЧЕСКИЙ ПУТЬ NOVALOGIC

NovaLogic – компания во всех отношениях почтенная. И по годам (основана аж в 1985-м), и по послужному списку. На ее счету десятки успешных игр для PC и различных консолей. В особенности NovaLogic преуспела в создании боевых симуляторов – таких, как серии Comanche и Delta Force. Успехи компании заинтересовали военных, и NovaLogic привлекли к созданию обучающих симуляторов для солдат и пилотов армии США. NovaLogic – официальный партнер таких корпораций, как Lockheed Martin, Boeing, Sikorsky.



■ Трудно воевать в джунглях. Враг может укрыться где угодно



■ Пейзаж с высоты полета Маленькой Птички



■ Бой с невидимкой или просто учения

## ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Создание нужной атмосферы и необходимого уровня драйва будет обеспечивать и графика. Движок может похвастаться древностью рода – он ведет свое происхождение еще от четвертого ***Comanche***. Но кудесники из NovaLogic умудрились вдохнуть новую жизнь в ветерана. Переделано освещение, заново созданы эффекты воды, внесено множество изменений. В результате надо признать: операция по омоложению движка прошла более чем удачно. Вода – загляденье и по внешнему виду, и по отражениям. Деревья и трава реалистичны, модели людей и техники хороши. В игре появилось несколько графических фишек, выделяющих ее из общего ряда.

Во-первых, это «живое» небо. Наше родное светило перемещается по небосводу, изменяя освещенность, и со временем уступает место ночному светилу – Луне, дающей слабый серебристый свет, позволяющий порой обходиться без приборов ночного видения. Надо сказать, что эта смена дня и ночи будет серьезно влиять на игровой процесс. Более того, солнце самым натуральным образом слепит – как в реальности, – и это тоже вносит свою лепту в бой, мешая той или иной стороне. Небо время от времени будет хмуриться и низвергать на протагонистов и антагонистов нещадные тропические ливни. Еще

## ВРАГА НУЖНО ЗНАТЬ В ЛИЦО

Индонезия – самый крупный архипелаг в мире, состоящий из 13 677 островов. Располагается в Юго-Восточной Азии между Индийским и Тихим океанами в Южном полушарии. Около 2/3 территории страны покрыто влажными тропическими лесами, есть участки редколесий и саванн; в Индонезии более 300 вулканов. Средняя температура – 30С°. Средняя влажность – 90%, таков же процент исповедующих ислам в 200-миллионном населении Индонезии – четвертой по численности населения страны в мире.





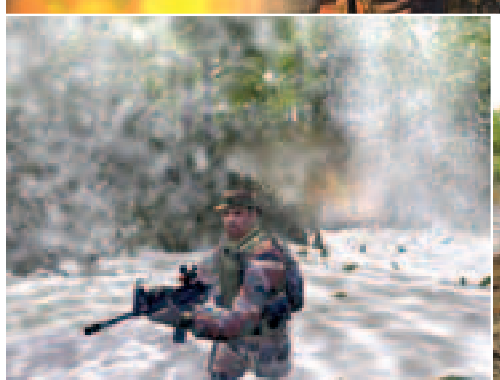
■ Вода – возможно, лучшая из виденных мной в играх. То же самое могу сказать о моделях плавсредств



■ Джунгли хороши и в туман. А вода... вода всегда великолепна


Переполненный героизмом, как и все творения Novalogic, кадр


Американский военный – мечта каждой американской домохозяйки





## НАШЕ ВСЕ


Нам обещают некое чудо под названием «3rd Generation Multiplayer Technology». Это должно означать, что все будет очень быстро, очень интерактивно и очень интересно. Слух каждого любителя сетевой игры должны ласкать такие аббревиатуры, как DM, TDM, CTF. Это, конечно, не все – но некоторые виды сетевых развлечений пока держатся под секретом. Обещают минимум 8 карт для кооператива (до 8 игроков) и 30 для других типов игры (до 64 игроков). В общем, будет где развернуться.

весьма и весьма эффектно обставлено появление «вертушек»: на траве и воде, как и положено, расходятся круги волн, поднимаются брызги и пыль. Все это великолепие будет предоставлено пользователям не только для пользования, но и для изменения – планируется мощнейший всеохватный редактор. Не приходится сомневаться, что и звуковое сопровождение будет на уровне.

Как уже говорилось, основное удовольствие геймеры должны будут получать от мультиплеера. Для этого планируется немало всяких вкусностей, вроде поддержки 64-х игроков и множество режимов: помимо упоминавшегося кооператива, нас порадуют deathmatch'ем (простым и командным), захватом флага и всяким прочим, вроде «царя горы». Разработчики активно намекают на один секретный пока режим, который станет сюрпризом. Если создатели JO:TR сдержат свои многочисленные обещания и преуспеют в обеспечении игрового баланса, нас ожидает увлекательная боевая игра в тропическом антураже. Согласись, приятно на досуге пробежаться по джунглям, прокатиться на вертолете и спасти демократию.

**NovaLogic вдохнули новую жизнь в движок-ветеран – операция по омоложению прошла удачно**


Техника будет играть очень важную роль





Ну и чем это не похоже на скриншот из второй части The Sims?

Вот она, съемочная площадка. А здесь, кстати, очень уютненько...

Текст: Иван «Nemezido» Гусев

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | |
| Симулятор киностудии | |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | |
| Activision | |
| **РАЗРАБОТЧИК** | |
| Lionhead Studios | |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | |
| Один | |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | |
| www.themoviesgame.com | |
| **ДАТА ВЫХОДА** | |
| 2004 год | |

# THE MOVIES

## КОГДА БЭТМЕН ВСТРЕТИЛ СУПЕРМЕНА...

**Свой первый полнометражный фильм «El Mariachi» Роберт Родригес (Robert Rodriguez) снял за $6000. История музыканта-мстителя принесла около десяти миллионов прибыли, и богатые дяди сразу же пригласили Родригеза в Голливуд. Двое кинематографистов с тремя своими друзьями несколько дней носились по лесу с истошными воплями. Отдых на свежем воздухе обошелся им примерно в $300 000. Потом все это дело обозвали Blair Witch Project («Ведьма из Блэр») и преподнесли как документальную картину. Только в США фильм собрал больше $120 млн. Голливудские продюсеры, тратящие чемоданы зеленых рублей на спецэффекты и звезд, с горя ушли в недельный запой. Бедные-бедные Джоэл Силвер и Джерри Брукхаймер! Они еще не знают, какое безрадостное будущее их ждет.**
**Почему безрадостное?**
**Потому что грядет The Movies.**

**The Sims под угрозой. Симсы – это же, в принципе, мыльная опера, только с плохеньким сюжетом**

### МИСТЕР БЛОКБАСТЕР

Братья Люмьер создали новую религию. Культ обрел сотни миллионов адептов – и продолжает набирать популярность. Двери храмов-кинотеатров всегда широко распахнуты, в каждом доме стоит икона-телевизор. Богослужения ведутся круглосуточно, меняются только жрецы. Два года назад в качестве священнослужителей себя решили попробовать Питер Молине (Peter Molyneux), которому не привыкать быть богом, и английская команда разработчиков Lionhead Studios. Они анонсировали The Movies – «симулятор киностудии». Игра – однозначный блокбастер. Даже сейчас, когда еще неизвестна дата выхода, а «демо» видели лишь счастливчики, побывавшие на *E3 2003*, нет никаких сомнений: под угрозой другой культ современности – The Sims. Симсы – это же, в принципе, мыльная опера, только с плохеньким сюжетом.

Концепция, придуманная Молине, проста и невероятно привлекательна. Ты получаешь под личную ответственность новенькую киностудию, и на протяжении более чем столетнего периода – с 1900 по 2010 год – снимаешь кино. Тебе предстоит прочувствовать на собственной шкуре немое кино; пережить появление звука и цвета; внедрить в картины Dolby Digital, компьютерную графику, slow-motion и даже технологии будущего. Цель –



добиться успеха, как у публики, так и у критиков. Зрители проголосуют за студию своими кошельками, а критики помогут получать «Оскары» и заслужить авторитет. Вот и вся идея. Однако с каким размахом принялись воплощать ее в жизнь трудоголики из Lionhead!

## ДУБЛЬ ПЕРВЫЙ

Republic: The Revolution, на которую творение Lionhead чем-то неуловимо похоже, была гениальной задумкой, но недружелюбный интерфейс сильно подпортил дело. The Movies, на первый взгляд, еще более громоздка.

«Возражаю! – заявляет дизайнер Lionhead Эдриан Мур (Adrian Moore). – Мы делаем все возможное, чтобы каждый без труда смог играть в The Movies».

Что ж, снимем пробный фильм и рассмотрим игру на примере.

Определяемся с жанром (например, делаем гей-драму «Когда Бэтмен встретил Супермена»), нанимаем сценариста и подбираем актерский состав. Написать хороший сценарий нелегко, приходится переписывать его снова и снова, привлекая все новых авторов, пока, наконец, не будет готов заветный «пятизвездочный» сценарий. Но... Он обойдется во много миллионов – пока писаки проводят мозговые штурмы, с твоего счета в карманы актеров и съемочной группы утекают денежки. Приходится идти на компромисс – прерывать работу сценаристов, имея на руках «двухзвездочный» сценарий. Этого вполне достаточно для второсортного фильма. Второй сорт – не брак. Снимаем!

На съемочной площадке тесно: режиссер с тремя помощниками, операторы, актеры, гримеры, костюмеры и даже разносчик пиццы – все здесь. Над головой каждого висит иконка, оповещающая, сколько денег ты платишь данному человеку.

Устанавливаем свет и декорации. И: «"Когда Бэтмен встретил Супермена". Дубль первый! Мотор!»

## ЛЮБОВЬ И НАСИЛИЕ

Место действия – мотель, куда Супермен прибывает на встречу с Бэтменом. В баре угрюмые мужики сосут виски и насмехаются над нарядом Супермена. Что ж, начнем со сцены драки. Управление съемочным процессом выполняется с помощью нескольких панелек с полосами прокрутки («ползунками»): «Насилие», «Любовь», «Реализм», «Время». Перетаскивая ползунок, отвечающий за уровень насилия, ты контролируешь развитие мордобоя.

– Эй, приятель!

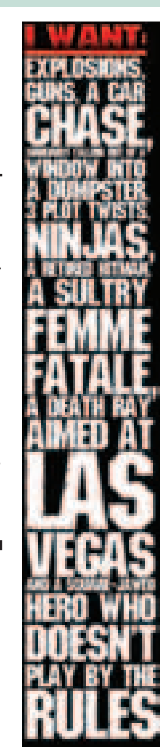
– Чего тебе, дурень?

Ползунок влево – легкая пощечина; вправо – в ход идут кулаки, да и ноги не без дела. Противник повержен, Супермен душит его, и напоследок пинает труп. Как мило!

Поднимаемся в номер. Прибывает Бэтмен. Идет любовная сцена. Управление чувствами ничем не отличается от управления мордобоем. Можно начать с легкого флирта; но стоит передвинуть ползунок подальше вправо и – ой-е-е-е-ей! Постельная сцена, говорите?!

## ГЛАВНАЯ ФИШКА

**На форумах The Movies активно обсуждается, кто что станет снимать. Вопрос не праздный: мини-фильмы легко оформить отдельным тридцатисекундным файлом и выложить в интернет. Lionhead Studios планирует проводить конкурсы на лучший фильм, и даже вручать денежные призы победителям. Очевидно, вскоре появится The Movies Oscar, и фильмы-победители будут определять в разных номинациях, например, «лучшая операторская работа», «лучшие костюмы», «лучшие спецэффекты». Без всяких сомнений – грядет культ!**




## ЭТО НЕ ДВИЖОК, ЭТО – ШОК!

За графику The Movies волноваться не приходится. Скриншоты впечатляют, анимация великолепна. Поскольку одновременно с компьютерной версией идет разработка для консолей (PS2, Xbox и GameCube), Lionhead Studios лицензировала прославленный движок RenderWare от Criterion Software (которая, кстати, тоже занимается разрабокой игр. Burnout – их рук дело), позволяющий создавать платформеннонезависимый код. Этот движок позволил сконцентрироваться непосредственно на геймплее.



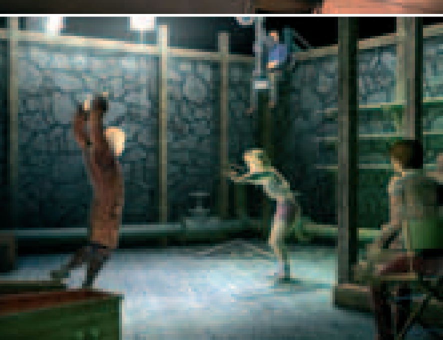






Фрик, выглядывающий из под кровати, здорово смахивает на Дракулу в исполнении Белы Лугоши





Если ты снимаешь свой фильм в консервативные 40-е годы XX века, фильм обречен на провал и всеобщее порицание.

Окончив съемки, переходим к postproduction – можно добавить в мини-фильм музыку, собственный голос и даже субтитры. Дальше картина попадает под обстрел беспощадных критиков. Они оценивают сценарий, качество фильма и спецэффекты. Если в 2000 году ты по-прежнему снимаешь немые черно-белые комедии, критики не оставят от фильма и мокрого места, а зрители картину проигнорируют.

## ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



Lionhead Studios была основана в 1997 году и находится в Англии. Первая игра студии Black & White появилась спустя четыре года и стала интернациональным хитом, разойдясь тиражом в 2 млн. экземпляров. Глава студии – Питер Молине (Peter Molyneux), один из лучших геймдизайнеров мира. Lionhead имеет уникальную систему студий-спутников, благодаря чему одновременно ведет разработку шести проектов. Самые ожидаемые: Black & White 2, The Movies, Fable и BC.

## ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ ТОМА КРУЗА!

В игре не будет реальных имен, и это понятно: за право использовать имя одного лишь Тома Круза пришлось бы выложить сумму, вдвое большую, чем бюджет The Movies. В игре есть собственные, точно так же невероятно капризные звезды. Чем популярнее актер, тем больше шансов с лихвой окупить стоимость производства фильма... Но слава развращает: звезда любит поскандалить. Вчера он заявился на съемочную площадку пьяным, сегодня – под кайфом, послезавтра... Подумать страшно.

Просто и выльются в кругленькую сумму; многократно умножат стоимость картины и в итоге приведут к краху. К счастью, нам дозволено пробираться в мысли актеров (они появляются над их головами в виде комиксных «баллонов»). Если актриса, смутно напоминающая Дженнифер Лопес, уверяет: «Заме-






Романтика в стиле вестерна







чательный сценарий!», мысленно добавляя: «Жаль только, я не дочитала и до половины», подумай, стоит ли связываться ней. Вдруг в середине съемочного процесса милашке Джей предложат роль в блокбастере «Атака динозавров», и она помашет тебе ручкой? Со звездами придется нянчиться, как с детьми, или тебе не место в кинобизнесе.

## ПРЕМЬЕРА ФИЛЬМА

Игра действительно поражает своим размахом. Но сможет ли она обрести жизнь? Уверен, уже сейчас разработчики пожертвовали не одним десятком интересных фич, – а сколько удалят ближе к релизу! Например, Молине заявляет, что будут не все киножанры. Те, что минуют оригинальную игру, появятся позже, в адд-онах.

Точная дата выхода пока не объявлена. Будем надеяться, что проект не станет долгостроем. Руки так и тянутся заказать заветную коробчонку с лягушонкой по имени The Movies. Что нас ждет: прекрасная принцесса или жаба средней упитанности? «Пираты Карибского моря» или «Возвращение помидоров-убийц»? Увидим.

**...Можно начать с легкого флирта; но стоит передвинуть ползунок подальше вправо и – ой-е-е-е-ей!**

## ОТКУДА НОГИ РАСТУТ




**В ожидании The Movies можешь побаловать себя отличной shareware-игрой *Hollywood Mogul* (http://www.hollywood-mogul.com/). *Кэри Де Вунно* (Carey De Vunno), разработчик-одиночка из Техаса, еще несколько лет назад создал игру, содержащую все основные идеи The Movies. Кроме шуток. В HM нужно точно также писать и переписывать сценарий, приглашать звезд и бороться с их капризами, делать блокбастеры и терять миллионы. Можно даже посмотреть титры, открывающие твой фильм. Единственное «но» – графика никакая.**


Типичный городок на Диком Западе. Колокол молчит – апачи в резервации






Свет от этого факела всеми красками переливается на стенях. Завораживает

Keep out. На русский это переведится примерно так: «Вали отсюда, чувак!»

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | |
| FPS | |
| ИЗДАТЕЛЬ | |
| Ubisoft | |
| РАЗРАБОТЧИК | |
| Crytek | |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | |
| До 32 | |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | |
| www.farcry-thegame.com | |
| ДАТА ВЫХОДА | |
| I квартал 2004 года | |

# FAR CRY

## РАЙСКИЙ УГОЛОК

**Вначале был остров, на котором жил динозавр. Монстр одиноко бродил по роскошным ландшафтам, демонстрируя все возможности первого поколения T&L-видеокарт. Он менял цвет, становился прозрачным и, словно зеркало, отражал окружавший его пейзаж. Доисторическая рептилия из технологического демо Dinosaur Island стала предвестником бури, имя которой – Far Cry.**

### TROUBLE IN PARADISE

Сформировавшаяся армия поклонников, игропресса и сами разработчики не скупятся на громкие слова. Нас обещают поразить, ослепить и пленить как минимум дюжиной «революционных» нововведений. Представь себе цепочку островов, затерявшихся где-то в тропиках. Лениво раскачивается густая трава, сквозь прозрачную океанскую гладь видны песчаное дно и стайки разноцветных рыбок, снующих меж водорослей. Полуденное солнце припекает, лучи отражаются от припаркованного в кустах багги и... автоматах отдыхающих рядом солдат. Рай от **Crytek** чертовски опасен. Тут разгуливают свирепые наемники, пропадают без вести не в меру любопытные журналистки, а их спутников бросают в трюм проржавевшего авианосца. Так начинаются приключения капитана Джека Карвера. Таинственный доброжелатель ослабил путы на руках пленника, дабы тот сумел выбраться на свободу, а мы – насладиться движком **CryENGINE**. «Выпуклые» стены, изуродованные многочисленными подтеками и коррозией; честные тени, начинающие бешеную пляску всякий раз, когда кто-нибудь задевает хлипкого вида светильник – местные интерьеры выглядят ничуть не хуже, чем в ***Half-Life 2*** или ***S.T.A.L.K.E.R.*** Расправившись с охраной, Карвер поднимается на палубу и... Говорят, в этот момент все, кому довелось узреть демоверсию на E3, впадали в глубокое оцепенение – перед ними расстилалась панорама острова, украшенного мириадами мелких деталей. Это не просто ландшафт, не кусок уровня, не мертвая «карта», а живой мир – на борту авианосца работают техники, на берегу неторопливо шагают бдительные патрульные, а в бинокль можно различить головорезов, охраняющих передающую антенну. Все они – абсолютно самостоятельные персонажи, свободные от власти изрядно поднадоевших скриптов. Нирвана.

**Нас обещают поразить, ослепить и пленить как минимум дюжиной «революционных» нововведений**





### FAIR PLAY

***Far Cry*** претендует на звание абсолютно честной игры – она не «рисует» врагов на голом месте только потому, что Джек наступил на очередной триггер. AI умен и воспринимает реальность всеми основными органами чувств. ***Half-Life*** научил монстров использовать рельеф и подниматься по лестницам. Для этого рисовались невидимые линии, отмечающие возможные пути и их ключевые точки. В Crytek сделали следующий шаг – вместо прокладки маршрутов они пометили все объекты. Очень скоро, в дополнение к обязательным слуху и зрению, наши противники научатся отличать пальму от, скажем, бочки с бензином: в первом случае персонаж спрячется за деревом, во втором – устроит «бада-бум», углядев пробегающего рядом Карвера. Авторы приводят и совсем невероятный пример: безоружный супостат, улепетывающий от злобного блондина в гавайской рубахе, попытается замедлить преследователя, швыряя ему под ноги коробки. Последние будут летать в соответствии с законами Ньютона – об этом позаботится физический движок, отвечающий также за эффектные предсмертные трюки наших недругов. Кстати, в Far Cry интерактивны не только картонные ящики и порубленная в мелкий салат трава, но и сам рельеф. Взрыв гранаты или реактивного снаряда поднимает фонтаны песка, листвы, мусора и оставляет на земле четкую вмятину. Поэтому если вам случится сбить вертолет, можете быть уверены – ваш hi-end процессор не останется без работы.

### ЧЕКПОЙНТ, МИСТЕР КАРВЕР!

В довершение всех бед, наемники поддерживают друг с другом радиосвязь и не стесняются бегать за подмогой. Как выжить? «Используйте скрытность, помните о том, что ваша фамилия – Карвер, а не Рэмбо. Выбирайте укромные тропки и будьте внимательны во время прогулок по джунглям», – советуют девелоперы. Нежно любимая многими кнопка «quicksave» вырвана с мясом – по мнению дизайнеров, она лишь портит атмосферу. Придется довольствоваться консольной системой «чекпойнтов». Надпись «Loading» вне закона, но сам процесс загрузки останется прежним; просто теперь вместо статичной таблички нам будут показывать зрелищные ролики.

### FAR CRY НА ВЫЕЗДЕ



Дебютный показ Far Cry состоялся в рамках Game Developers Conference в начале 2003 года – первая разработка молодой немецкой студии сразу привлекла к себе внимание прессы и гостей конференции. Выступление на E3 оказалось менее успешным – шоу «украли» Half-Life 2 на пару с Doom 3. Зато посетители лондонской ECTS, болеющие за европейского производителя, единодушно признали игру лучшим экспонатом выставки.

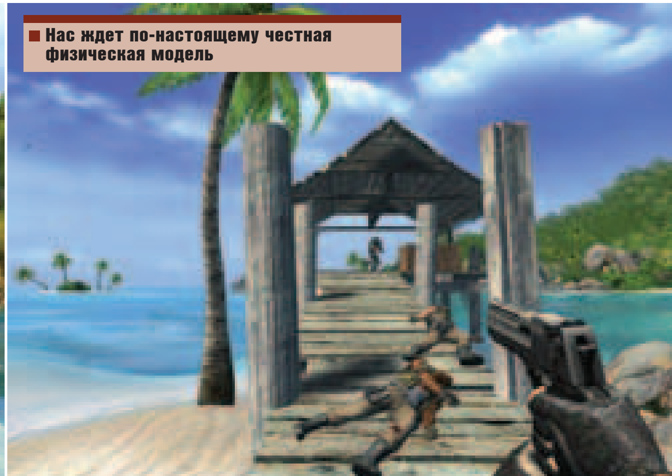
### ЗА ШЕСТЬ ЛЕТ ДО...

Первой игрой, где была предпринята попытка совместить открытые интерактивные уровни с новейшими разработки в области графики, трехмерного звука, «умного» AI и достоверной ньютоновой физики, стала **Tresspasser** от **DreamWorks Interactive/Electronic Arts**, выпущенная аж в 1997 году. К сожалению, тогда революции не произошло: игра о приключениях молодой ученой на кишащем динозаврами острове самоуничтожилась под весом огромного числа недоработок и программных ошибок.





Даже один противник может стать большой проблемой для игрока

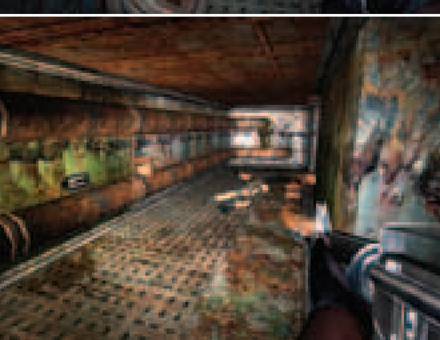


Нас ждет по-настоящему честная физическая модель

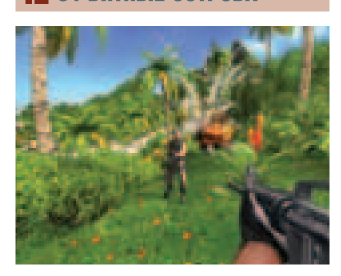


Можно было бы назвать это райским садом, если бы не наши враги, которые могут скрываться за любым углом





## 64-БИТНЫЕ ОСТРОВА



По всей видимости, Far Cry станет первой в мире игрой со встроенной поддержкой 64-битных процессоров AMD. Правда, при этом разработчики не указывают, что именно дает использование новой технологии, и ограничиваются стандартным набором избитых рекламных фраз.

## САМЫЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ РЕДАКТОР

Не забыт и мультиплеер. **Ubisoft** захлебывается в потоках выспренных фраз, из которых невозможно вынести членораздельный текст. Ударные словосочетания («новые стандарты в жанре», «уникальные режимы», «молниеносный темп онлайновых сражений») звучат чересчур громко, но у авторов есть оправдание: за сетевые баталии отвечает **Крис Оти**, легендарная личность среди фанов ***C-S*** – из-под его руки появились на свет знаменитые карты Aztec и Inferno. В помощь ему снарядили продюсера **Ричарда Цао**, руководившего созданием ***Asheron's Call 2***, ***Dungeon Siege*** и ***MechWarrior 4***. Согласитесь, весьма впечатляющее резюме. Оба на все лады прославляют **CryEDIT**, уверяя, что более шустрого редактора уровней мир еще не видел. Возможно, они правы. Заядлым ролевикам уже доводилось сталкиваться с похожей программой – редактором Aurora Toolset для Neverwinter Nights. Простая в освоении, максимально наглядная утилита подстегнула народное творчество – количество модулей уже перевалило за три тысячи и продолжает расти. Сумеет ли CryEDIT завоевать признание у порядком заевшихся любителей экшена и превратиться в полноценный набор «Сотвори шутер своей мечты»? Хотелось бы верить.

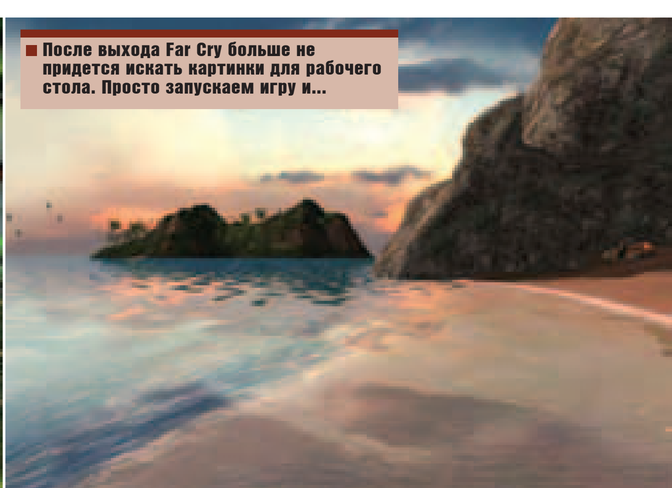
**Ubisoft захлебывается в потоках выспренных фраз, из которых невозможно вынести членораздельный текст**

## ПРОСТО ЗАПОМНИТЕ

Главное: не переусердствовать в ожидании немецкого чуда. Уходящий год, полный разбитых надежд, научил нас относиться с подозрением к любой игре, чьи рекламные слоганы начинаются со слов «революционный», «новаторский» или «феноменальный». Просто завяжите узелок на память: «Far Cry, Crytek, зима-2004, не пропустить». А уж когда выйдет, тогда и разберемся.



Скриншоты из игры легко спутать с артворками, нарисованными профессиональными художниками



После выхода Far Cry больше не придется искать картинки для рабочего стола. Просто запускаем игру и...


EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
1С ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ Ну разве можно представить Настоящего Злодея и без Большой Ракеты?

■ Сумасшедшие ученые – мерзкие типы. Но кто еще изобретет очередную Адскую Штуковину?

Текст: Андрей Александров

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Злодей-сим |
| ИЗДАТЕЛЬ | Vivendi Universal Games |
| РАЗРАБОТЧИК | Elixir Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.howevilareyou.com |
| ДАТА ВЫХОДА | Середина 2004 года |

# EVIL GENIUS

## ОСТРОВ ДОКТОРА ЗЛО

**Да здравствуют зло! Взять, например, и поменять местами Статую Свободы с Мавзолеем. Или объявить во всех туалетах Земли санитарную неделю... нет, месяц! Будет приятно смотреть на людишек, мечущихся в ужасе, умоляющих полицию, армию и Красный крест спасти их. Все соберутся на внеочередное заседание ООН, чтобы обсудить – что же со мной делать. Миллиарды людей прильнут к экранам в ожидании жестокой расправы. И тут я запущу в здание веселящий газ...**

Жаль, что игровые разработчики все время пытаются подвести под свои творения какую-нибудь «добрую» идеологию. Иногда нам позволяется играть и «хорошим», и «плохим» героем. Но это не то... По-настоящему же «злые» игры, вроде ***Dungeon Keeper***, – редкая и приятная новость. И вот еще одна такая. Компания **Elixir Studios** планирует создание ***Evil Genius*** – симулятора Настоящего Злодея (НЗ). В голове НЗ однажды прорывает последнюю плотину; он снимает деньги с банковского счета, покупает остров где-то в Мировом Океане и начинает возводить на нем фабрику по производству недобрых дел. Строительство фабрики и ее функционирование проходит при непосредственном участии игрока.

**Миллиарды людей прильнут к экранам в ожидании расправы. И тут я запущу в здание веселящий газ...**

### ЧУДО-ОСТРОВ

Начать всю эту дискотеку предстоит с возведения... туристического рая. Да-да, остров НЗ просто не может существовать без казино, отелей и других отличительных черт любого достойного курорта. Почему? Это притупит внимание вражеской разведки. Правда, грамотно замаскировать остров сложно. Ведь пузатые туристы с камерами могут стать хорошей разведкой. Стоит, например, забросить развитие бутафорской турбазы – и заскучавшие гости тут же начнут шататься по окрестностям, придумывая, чем бы заняться. Плох и чрезмерно развитый туристический сектор, ведь он привлекает слишком уж много клиентов. Что чревато повторением ситуации: отобьется какой-нибудь пенсионеришка от своего экскурсовода, забредет в самые дебри острова, да и похитит ненароком какой-нибудь секрет. Секретов же на острове будет очень много. Ведь прямо под фундаментами гостиниц и казино игроку предстоит создать Подземную Базу, из недр которой выйдут самые гениальные злодеяния на свете. Десятки





комнат, объединенных туннелями: спальни для персонала, лаборатории, тюрьмы, ракетные шахты и даже док с подводной лодкой. Все это придется построить для того, чтобы совершить очередное открытие или дерзкий акт устрашения, о котором еще долгие годы будут с ужасом вспоминать.

## ЗЛЫЕ ДРУЗЬЯ

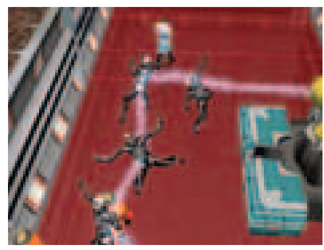
База не может функционировать без людей. Самые мелкие из приспешников НЗ – рядовые ученые, рабочие и прочее пушечное мясо – зовутся «minions», что в данном контексте переводится примерно как «мелкая сошка». Управление ими возьмет на себя простенькая программа AI – никаких прямых приказов от игрока. «Сошки» будут выполнять всю черную работу на базе; кроме того, идеально подойдут для испытания различных приспособлений, появившихся в арсенале НЗ. Каждая «сошка» будет обладать рядом ролевых характеристик, растущих в процессе игры. Поэтому вполне возможно, что самый удачливый кусочек пушечного мяса возьмет, да и доживет до тех времен, когда его начнут хотя бы немножко беречь. Есть, однако, и такие персонажи, рядом с которыми даже самая прокачанная «сошка» будет выглядеть жалко. Зовут этих сверхлюдей «henchmen», то есть «подручные». Это уже не рядовые злодеи. Каждый обладает недюжинными характеристиками и внушительным списком полезных навыков. И, в отличие от «сошек», «подручными» уже можно и нужно управлять вручную. Из чего следует, что именно они будут основной силой НЗ и главными исполнителями его планов.

Правда, сила эта в один прекрасный момент может повернуться и против своего хозяина. Ведь всем злодеям присуще одно нехорошее качество – непостоянность. Так что воспитанию персонала, а также физической ликвидации чересчур недовольных придется уделять немало времени. Разумеется, помимо пытающихся взбунтоваться приспешников, НЗ ждут и другие опасности.

## ДОБРЫЕ ВРАГИ

Уже слышен рев сирен, да? То ненавистные Добрые Герои ломятся во владения Настоящего Злодея. «Лига Справедливости», в которую вошли лучшие силы крупнейших государств мира. Теперь эта элита сопляков собирается выступить против МЕНЯ! Вначале они, конечно, будут осторожничать. Пошлют какой-нибудь спецотряд с гордым названием

## КРЕПИ ОБОРОНУ!

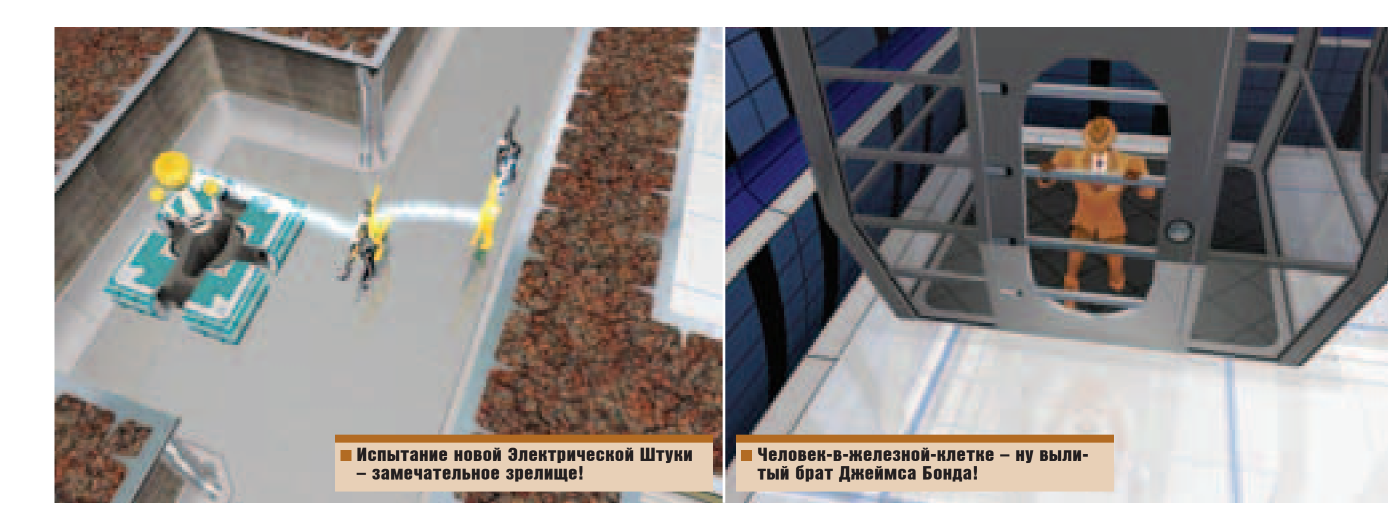


**Выживанию Настоящего Злодея очень поспособствует грамотно организованная оборона базы. Первым делом – ловушки! Множество хитроумных приспособлений, препятствующих несанкционированному проникновению на базу. Размещение ловушек по базе чем-то похоже на логическую мини-игру. Ловушки и вызывающие их срабатывание триггеры можно комбинировать самыми замысловатыми способами; чем сложнее, продуманнее и хитрее окажутся эти комбинации, тем надежнее будет защищена база.**

## РЕЦЕПТЫ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ЗЛА

Миссии за пределами базы обещают стать одними из самых интересных моментов игры. Во Франции, например, есть Эйфелева башня – символ страны, настоящая гордость французов. Так почему бы не украсть ее? Проснутся граждане – а башенки и нету. Придется им собирать деньги на возвращение достопримечательности. Остальные миссии не отстают по своей оригинальности. Целями будут и знаменитости, и политики, и ценные музейные экспонаты. Главное, чтобы содрогнулся мир!





**Испытание новой Электрической Штуки – замечательное зрелище!**

**Человек-в-железной-клетке – ну вылитый брат Джеймса Бонда!**



Его зовут Красный Иван. В руках – Большая Пушка, в глазах – желание привести мир к победе коммунизма

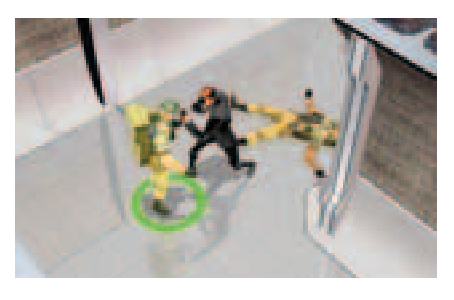
«Амебы», да агента с порядковым номером 0075626. Потом начнут наведываться гости и посерьезнее. Ну, а ближе к концу игры появятся и суперпрофи. Если я, конечно же, доживу до этого славного момента...

Понятно, что после отражения агрессии обязательно должна последовать месть. Основным методом воздействия на противника являются акции устрашения в разных уголках Земли. Каждая успешно проведенная акция влияет на два очень важных показателя (не считая огромного морального удовлетворения): количество денег, которые заплатят напуганные государства, и Очки Пресловутости, которые получит НЗ. С деньгами все ясно; а чем больше Очков Пресловутости, тем больше игровых возможностей становится доступно. Например, некоторые ценные «подручные» захотят работать на игрока только когда он докажет свою преданность Злу и заработает некоторое количество Очков Пресловутости. А до этого – ни-ни.

Разработчики серьезно подошли к вопросу стилизации игры. Взгляни на то, как выглядят Настоящие Злодеи, их подручные, агенты Лиги Справедливости, спецназовцы. Игра будет грамотной пародией на известные фильмы, в которых нашлось место Настоящим Злодеям. И хотя до выхода **Evil Genius** остается еще примерно полгода, уже сейчас можно смело утверждать, что в **Elixir Studios** делают одну из самых необычных игр 2004 года.

## РЕЦЕПТЫ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ЗЛА #2

Как именно будут проходить миссии за пределами базы, разработчики особо не распространяются. Известно, что игрок собирает команду из «подручных» и сам ею управляет – возможно, в игре будут элементы тактики. Обещается и некоторая нелинейность прохождения. Так, может случиться пленение одного из бойцов – и придется проводить операцию по спасению. С другой стороны, Настоящий Злодей имеет полное право на подлость... Про товарища можно и забыть – пускай отсиживает.





Нападение Очень Злых Спецназовцев. Пусть резвятся. Скоро они пожалеют, что не захотели стать зоологами



Вертолет готовится к взлету. Наверняка повезет «подручных» творить очередное злодеяние



Текст: Иван «Nemezido» Гусев

Джон Купер делает первые шажки в 3D-мире. Осматривается и не верит глазам

В Spellbound понимали, кого вздернут фаны, если они не примутся за Desperados 2

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Tactical/Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК | Spellbound Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.spellbound.de |
| ДАТА ВЫХОДА | Ноябрь 2004 года |

# DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

## КОГДА НЕКОМУ МСТИТЬ...

**В CD-проигрыватель вставлен «Morricone RMX», сборник каверов знаменитого итальянского композитора в исполнении лучших электронщиков мира. Звучит первый трек – The Man with the Harmonica от Apollo 440. Сотрудники студии Spellbound сосредоточенно качают головами в такт ломаному биту. Идет работа над *Desperados 2: Cooper's Revenge*, продолжением отличного тактического вестерна, выпущенного два года назад.**

Примерно так можно представить трудовые будни ребят из Spellbound. Именно представить, поскольку в PR-отделе немецкой студии, очевидно, работают партизаны, плененные еще во время Великой Отечественной. Они скорее примут мученическую смерть, чем выдадут секреты проекта. Впрочем, в журнале **«PC ИГРЫ»** тоже не лыком шиты. Вести разведработы в тылу врага нам не привыкать; благо, длинных языков хватает. Списавшись с немецкими камрадами, мы выведали подробности самого амбициозного проекта Spellbound.



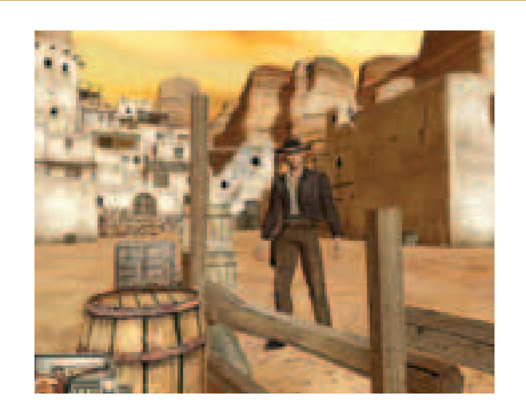
**Истинные поклонники Commandos-ориентированных игр достаточно пренебрежительно относятся к графике**

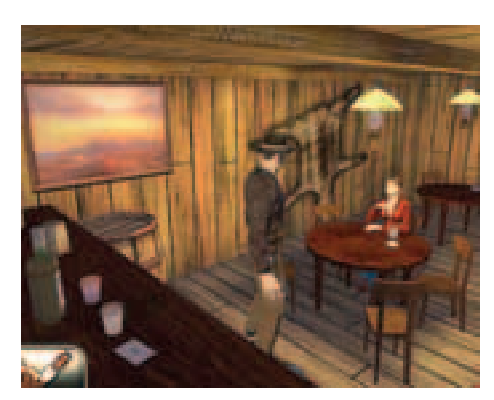
### ОШИБКА САПЕРА

В планах компании датой релиза значится ноябрь 2004 года, но даже сами ребята в откровенном разговоре признают, что это оптимистичный план. В Spellbound впервые работают с 3D-движком и отлично понимают: от них ждут многого. Не справятся – будут тут же осмеяны критиками и навеки прокляты фанатами. Поэтому никто не торопится.

Несмотря на то, что разработка игры ведется с начала 2003 года, на сегодняшний день имеется только один готовый уровень игры с противниками и рядом целей. Типичный городок на Диком Западе, типичный салун, типичная перестрелка. Данный уровень регулярно демонстрируется серьезным толстым дядям в дорогих костюмах. После демонстрации следует вопрос: «Люди добрые, не желаете ли издать диковину?». Поскольку на сегодняшний день издателя у игры нет, сами понимаете, какой ответ дают серьезные толстые дяди: «Мы должны подумать».

На вопрос «что подтолкнуло вас к переходу от 2D к 3D?» в Spellbound отшучиваются: «Нашим программистам надоело латать старый движок». На самом деле, задумана целая революция в графике и... в умах. Разница между ***Desperados*** и ***Desperados 2*** будет примерно такая же, как между ***GTA 2*** и ***GTA 3***. Что каса-





ется революции в умах, то, как известно, истинные поклонники ***Commandos***-ориентированных игр достаточно пренебрежительно относятся к графике. Им подавай вызов, а не красоты. Подсунь им очень красивую, но пустую поделку, и они публично плюнут тебе в лицо. Подсунь им экшен под видом тактической стратегии, и они отвесят тебе пощечину. Подсунь им...
– *Стоп!*

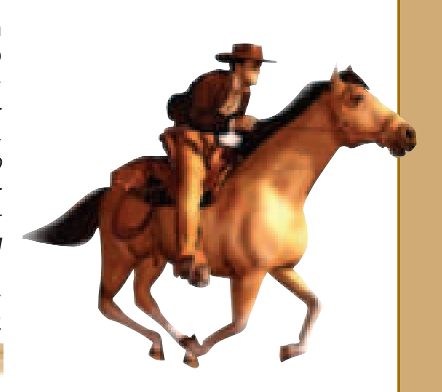
## КТО КРИЧАЛ?

Ах да, это **Даниэль Вюрштль** (Daniel Wurstl) из отдела маркетинга. Прислушаемся:
– *Можете нам довериться. Cooper's Revenge будет тактической стратегией, в которой можно будет использовать как вид «из-за плеча», так и вид сверху. В игру добавлены экшен и RPG-элементы. Все для счастья!*
Кстати, почему Desperados 2 носит подзаголовок Cooper's Revenge? Кому станет мстить старина Джон? Следует ли, что сюжет сиквела будет построен на мести? Нет, отвечают в Spellbound, вовсе не следует. И признаются, что сейчас у игры нет даже полноценного сценария. Неизвестно, кто из персонажей оригинальной игры останется, а кто нет. Джон Купер, Кейт О'Хара и Док МакКой – гарантированные участники шоу, плюс появится несколько новых действующих лиц. Всего до семи персон. Cooper's Revenge – исключительно рабочее название, которое с большой долей вероятности не доживет до релиза: разработчики пока не придумали причин для мести! Единственный намек на суть сюжета скрывался в эксклюзивном арте, присланном нам из Spellbound. Арт напоминает официальный постер ***Max Payne 2***, только вместо Максимки и Моны нежные чувства демонстрируют Джон и Кейт. Слоган «Creating Emotions» намекает на романтическую любовную историю в вестерн-антураже.
Под конец работы над этим материалом на связь со мной вышел **Андреас Спир**, директор проекта. «*Привет, Иван,* - начиналось коротенькое письмо, - *Мы рады, что нашим славным детищем заинтересовался такой журнал, как* ***«PC ИГРЫ»***. *Однако нам рано чем-то хвастаться. Мы сделали дизайн-макет и игровое демо Desperados 2, но проект приостановлен, пока мы не найдем издателя. Как найдем – сразу к вам. С уважением, всего хорошего*».
Мы тоже вас любим, Андреас. Только поисками не увлекайтесь чересчур. Desperados 2 обещает быть действительно хорошей игрой, и было бы жалко ее потерять.

## СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!



Тактический вестерн Desperados: Wanted Dead or Alive неожиданно стал хитом. Злопыхатели предвещали явление нового клона Commandos, но немцы утерли нос критикам. Да, это был клон, но клон с душой, подобно мальчику-киборгу из «Искусственного разума». Игра почти полностью состояла из киношных штампов, а главный герой даже внешне походил на Клинта Иствуда – но геймплей искупал все.



## ДИСКРИМИНАЦИЯ

Немецкая студия Spellbound была основана в 1994 году и разработала пять игр: Perry Rhodan: Operation Eastside, Airline Tycoon, Desperados, Robin Hood и Chicago 1930. Контора расположена в маленьком городе Реймсе, прямо на границе с Францией. Как это ни парадоксально звучит, большинство сотрудников немецкой студии – французы. Например, в Chicago 1930 все ключевые должности – у французов: директор проекта, главный художник, главный программист...





Демоверсия Desperados 2 для издателей пока малонаселена



# ВЛАСТЬ ЗАКОНА

## ОТЧЕТ О НАБЛЮДЕНИИ ЗА «МИСТ ЛЕНД-ЮГ»

Беседовал Антон Комаров

**После некоторого затишья, в период нормальной зимней спячки, особо активизируются некоторые представители вида «разработчиков компьютерных игр». Так, совсем недавно наша редакция стала получать весточки от гремевшей некоторое время назад студии Mist Land, известной ныне как «МиСТ ленд-ЮГ». Мы решили отправить в логово разработчиков собственного киберразведчика.**

***Цель задания**: вся доступная информация о новом тактическом проекте студии «МиСТ ленд-ЮГ» «Власть Закона».*
***Особые приметы**: в игре использована вселенная уже известного всем проекта под названием «Код Доступа: Рай».*
***Потенциальный информатор**: Napalm. Ни много ни мало, глава компании, Виталий Шутов.*

*Для выполнения задания были использованы секретные химические разработки журнала «PC ИГРЫ», которые создавались специально для того, чтобы получать от разработчиков всю самую новую и интересную информацию. Опыты показали потенциал разработок, поэтому следует использовать их в дальнейшем. Вполне возможно, что препараты вызывают и какие-то побочные эффекты. Будьте бдительны при чтении. А сейчас – к делу.*

**PC ИГРЫ: Расскажите, пожалуйста, какие новости у старой доброй компании «МиСТ ленд-ЮГ», чем живем, за что ратуем?**

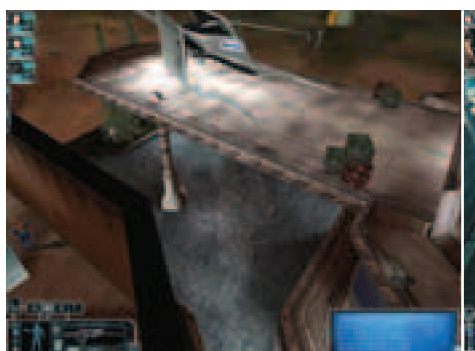
**Виталий Шутов (далее – В.Ш.)**: Новости?
Работаем, живем, развиваемся... Банально, но это тоже в своем роде достижение...
Наконец, определились с судьбой проекта «Власть закона». Вставляем физику в «АЛЬФА Антитеррор». Еще прорабатываем тактическую часть «Warfare» и дорабатываем концепт для следующего проекта. Стандартные девелоперские будни, ничего необычного.

**PC ИГРЫ: Итак, почему вы решили сделать еще один проект на основе вселенной «Код доступа: РАЙ». Обосновано ли это успехом предыдущей игры, или просто слишком много интересных моментов вы не успели включить в «Код Доступа»?**

**В.Ш.:** Единственным фактором, объясняющим выбор для новой игры, стало восприятие нашего предыдущего про-









екта. Мы не могли разочаровать тех, кто стал жить в другой реальности благодаря нам...

Я даже могу четко обозначить момент, когда я точно решил, что сделаем еще один проект – «тактический киберпанк». Пришло очередное письмо от человека, игравшего в КДР, письмо было очень коротким: «Прошел РАЙ, не знаю, как жить дальше...». После этого я понял: надо что-то делать.

А что касается интересных моментов, такие есть всегда. Просто во «Власти Закона» мы учли опыт КДР, и сделали новый проект.

**PC ИГРЫ: Мы, конечно, все ратуем за беспреступный мир, гулянки по ночам без боязни нарваться на маньяка, но все эти мечты вряд ли сбудутся в ближайшем будущем. Пусть вселенная проекта далека от нашей реальности, и все же – есть ли какая-то доля социальной идеи в вашем проекте, или это лишь дань «голливудскому сюжету» о борьбе за победу закона?**

**В.Ш.:** Мы никогда не делаем «бессмысленных» проектов. Мир сказочных выдуманных персонажей или абстрактного перевирания истории ради пары крутых эффектов не наша стезя. Увы.

Мир нашей прошлой игры КДР – был «проекцией» текущей реальности в будущее. Мы просто развили идею *тотальной демократии.* История одного человека, оказавшегося за бортом «Системы», который пытается выжить, просто выжить. Борется до конца... конца Системы.

Во «Власти Закона» мы – часть Системы. Но Система не значит плохо. Мы боремся с теми, кто стоит вне Системы. Тех, кто пытается ее либо разрушить, либо, что чаще, *переподчинить ее себе.* «Власть Закона» в этом плане имеет менее философский сюжет, но в то же время более киберпанковский. Игра зачастую будет ставить перед нами этические и моральные дилеммы. Что такое Система с точки зрения одного из «винтиков» этой системы? Так ли бесполезна жизнь рядового гражданина огромного мира? И к чему стремиться, когда ты всего лишь пешка в чьих-то играх? Хотя в шахматах пешка может стать ферзем. Так может не так уж и бесполезно все? Но это глубокое закапывание в философию не свойственно большей части игроков. Те, кто ищет – найдут.

А для остальных – это будет в меру попсовая история спасения мира...

**PC ИГРЫ: Ясно, будем искать.**
**А если взять и разобрать по полочкам жанровые составляющие игры – то, сколько и чего, помимо главной и, по всей видимости, излюбленной вашей командой «тактики», мы еще встретим во «Власти Закона»?**

**В.Ш.:** Тактика... Да, это все же в первую очередь тактика. Мы учли опыт КДР, не могли не учесть. Ведь там было больше «брожения» по миру. Во «Власти Закона» каждая миссия – это бой. RPG составляющая – уже опробованная нами система, которую мы применяли в КДР. Однако она содержит некоторые нововведения, которые должны стать сюрпризом для игроков. Кроме того, теперь на уровне могут происходить совершенно разные события. И, кстати, некоторые из них могут оказать очень даже значительное влияние на всю сюжетную ветку. Хотя для игрока зачастую это не будет очевидным.

Это мой своеобразный «бзик». Ведь в жизни, совершая тот или иной поступок, мы можем глобально изменить всю судьбу... И не только свою. Так что с каждой новой игрой мы тщательно оттачиваем свою «теорию неочевидных событий» и «параллельных явлений» (это когда параллельно с действиями играющего определенные действия в мире предпринимают и другие силы, и в зависимости от действий игрока он столкнется с их последствиями,






## КТО ТАКОЙ?

Команда MiST land на игровом рынке с 1996 года. К настоящему моменту состоялись релизы игровых проектов: real-time wargame «История войн: Наполеон» и походовой тактики с элементами РПГ «Код доступа: РАЙ». С 2003 года команда MiST land работает в составе компании «МиСТ ленд–ЮГ». Сейчас ведется разработка трех анонсированных проектов – «Власть Закона», «АЛЬФА Антитеррор» и «Warfare».
Наводка для фанатов: Офис компании располагается в городе Зеленоград, Российской силиконовой долине, находящейся в 20 км севернее Москвы. Команда насчитывает порядка 20 постоянных сотрудников.





рано или поздно). Я думаю, игрока ждет немало сюрпризов в этой части.

**PC ИГРЫ: Как соотносится предыстория «Власти Закона» с сюжетной линией проекта «Код доступа: РАЙ»?**

**В.Ш.:** Никак. Как я уже говорил выше – это своеобразная параллельная вселенная. Да, дежавю будут (ключевое слово «параллельная»). А какие-то персонажи даже покажутся знакомыми, ведь характер не скроешь за другим именем, да и голос. Я бы даже сказал – голос в первую очередь, ведь звук – это очень много от игры...
Не исключено, что многие события «Власти Закона» помогут понять некоторые события в КДР. Ведь это параллельные вселенные, значит у них есть некоторые общие законы. Новые игроки ничего не потеряют, не поиграв в «Код доступа: РАЙ», и в то же время «ветераны» получат определенный дополнительный fun.

**PC ИГРЫ: Забавно, получается некий прыжок «назад в будущее» и еще вбок. Вы решились на «минус пятилетку» во времени игровой вселенной. И, по всей видимости, выдаете плюс пятилетку в особенностях самой игры. А по сюжету и игровому миру отошли в сторону от КДР. По слухам, вы значительно перелопатили движок и вытащили из него новенькие фичи для «Власти Закона» – где мы на них наткнемся (чтобы знать и не сбиться с алгоритма)?**

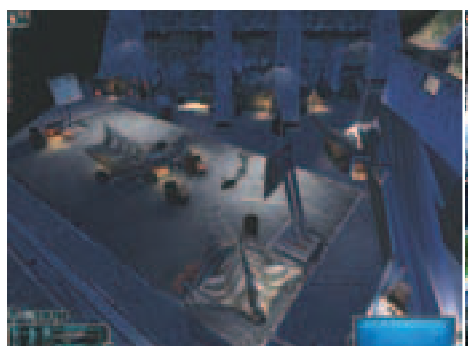
**В.Ш.:** Я бы сформулировал по-другому. Мы не перелопатили движок КДР, мы просто подключили новый движок. Получилась своеобразная солянка. Так, графический и звуковой движки – это одна из первых версий движка «АЛЬФА Антитеррор». Библиотека эффектов – на базе нашего будущего, еще не объявленного проекта. Система квестов и скриптовых сцен – вообще модуль, написанный с нуля, который мы также намерены использовать в будущих проектах.
Новшества? Самое первое, которые вы увидите невооруженным взглядом, огромные по сравнению с КДР уровни, которые теперь превратились не просто в небольшие кусочки улиц, а в целые кварталы с большим количеством зданий, дальность боя теперь может доходить до сотен метров, так что снайперы теперь более чем актуальны. Далее – большое количество скриптовых сцен, появление «неоднозначных» квестов. Кроме того, теперь движок тянет «вид из глаз». И это при увеличившейся детализации, приходящейся на квадратный метр игрового поля, и возросших уровнях.

**PC ИГРЫ: Тем игрокам, кто уже опробовал силы в игре «Код доступа: РАЙ», думаю, будет несложно сориентироваться в новой игре. А что до остальных – как и какими хитрыми способами погружаются они в атмосферу проекта? Ролики, брифинги, интро – чем вы попытаетесь выбить из-под ног игрока почву реальности?**

**В.Ш.:** Во-первых, это абсолютно новый уровень роликов между миссиями. Это своеобразный дебют нового подразделения компании, занимающегося исключительно созданием роликов. Брифингов, кстати, станет меньше. Зато будет много скриптовых сцен, которые, особенно на начальном этапе, будут буквально по шагам «втаскивать» игрока на другую сторону экрана.
Мы учли главную ошибку КДР, слишком долгое «раскачивание» игры. Некоторые просто не дожидались момента, когда становилось интересно. Во «Власти Закона» экшен будет начинаться практически у порога. И какой!









Игроки оценят возможности новой библиотеки спецэффектов, и, конечно же, звука. Ведь на звук приходится львиная доля в создании атмосферы. Даже очень талантливую игру можно убить абсолютно бездарной озвучкой. Мы делаем лучший в России звук. Возможно, несколько самонадеянно, но факты позволяют мне так утверждать.

**PC ИГРЫ: Насколько нам стало известно, главный герой проекта «Власть Закона» имеет интереснейшую особенность – женский пол. Почему вы решились на такой ход, и какие еще особенности героини помимо слабого пола предстоит нам увидеть?**

**В.Ш.:** Хм... Ну, возможно основные особенности героини нам удастся увидеть, когда она будет одета в бикини, хотя и без него некоторых явных достоинств не скроешь. Например, то, что она – отличный снайпер.

Почему Героиня, а не Герой? Быть может все дело в том, что за Героя мы уже играли в наших проектах, а вот за Героиню впервые. Это другой характер, другая судьба, и даже несколько иные взгляды на жизнь и проблемы. Плюс интересный факт: как оказалось, среди активных игроков КДР весьма много представительниц прекрасного пола, это своеобразный реверанс в их сторону...

**PC ИГРЫ: Никакие тираны не смогли бы оставить такую девушку в одиночестве. Так кто может стать другом и соратником героини, и каким образом эти персонажи введены в игру? Как скоро от момента начала игры Катрин сможет укомплектовать лучший состав своей команды, и вообще, будут ли у нее варианты замены-отставки-расширения-уменьшения «группы поддержки»? Может ли так получиться, что из-за глупой ошибки Катрин лишится поддержки своих людей?**

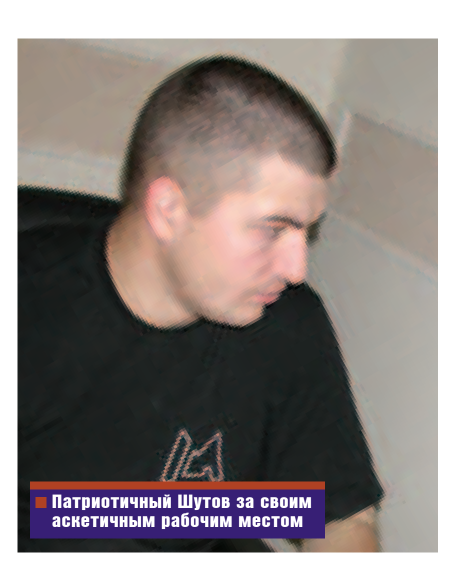
**В.Ш.:** Кхм... Мой ответ может показаться несколько странным, но основным соратником для героини будет еще одна беспрестанно умничающая девушка и ... трусливая, генетически модифицированная крыса. Кхм... Идеальный мужчина у нее еще впереди, поэтому основными союзниками являются такие вот странные друзья... Помимо этого мы сможем набирать в команду различных специалистов из полицейского управления. От простых патрульных и раскачанных туповатых офицеров до специалистов службы Ликвидаторов – элитарнейшей секретной службы системы. Все будет зависеть от успехов героини и ее команды на заданиях, ведь из этого напрямую следуют задания для следующих миссий.

Как бы там ни было, максимально возможный состав команды, как и в КДР, 6 человек. Мы думали над расширением отряда до 8 человек, но пока не пришли к единому мнению по этому вопросу, и я думаю ситуация уже не изменится до релиза.

**PC ИГРЫ: Какой арсенал оружия доступен главной героине и чем, по большей части, будут пользоваться ее помощники? Делали ли вы скидку на женский пол, когда формировали обмундирование и экипировку Катрин?**

**В.Ш.:** Нет, мы не делаем скидки. Мир не подгоняется под конкретного персонажа, этот мир *такой* независимо от того, кто главный герой, он или она. Арсенал будет самым широким. Опять же, мы учли опыт нашей предыдущей игры, сократили некоторые виды амуниции, зато сделали оставшуюся часть значительно более используемой.

Получение новой пушки – это праздник, который должен чувствоваться. Поэтому мы сделали все возможное, чтобы игрок, даже имея пушки одинакового калибра, потратил некоторое время на раздумья, какая из них больше подойдет к тому или иному персонажу. От того, какое оружие в руках персонажа, будет напрямую зависеть тактика всей команды на поле боя. Ведь как уже упоминалось – бой во «Влас-



Патриотичный Шутов за своим аскетичным рабочим местом

## ОПЯТЬ ДАМА

**PC ИГРЫ: Когда вы выбирали образ героини – был ли какой-то идеал, на который вы ориентировались, хотя бы в общих чертах. Или, может, читали психологические исследования – мол, столько-то процентов предпочитаю блондинок? Или это исключительно плод фантазии художника? Был ли финальный портрет девушки однозначно одобрен и принят всей командой?**

**В.Ш.:** В свое время, после выхода фильма «Пятый элемент» многие издания отметили забавный факт – главная героиня в нем представляет собой собирательный образ «идеальной женщины» для большинства мужчин. Этим же объясняется и тотальная популярность Лары Крофт. Если быть честными – мужское население цивилизованного мира в некотором роде «слабеет», и поэтому образ красивой, умной, находчивой женщины с бесенятами в глазах, остающейся в то же время несколько зависимой и женственной (в движениях, формах) – очень популярен в мужской среде. Было бы странно пройти мимо столь явно напрашивающегося вывода, какой должна быть героиня.

Что касается цвета волос – это второстепенный вопрос. Главное, чтобы личность была яркая...





ти Закона» – не просто маленькая стычка незначительных групп, а масштабное столкновение больших сил.

**PC ИГРЫ: Пора коснуться и обратной стороны – кто и с какими силами будет противостоять хрупкой героине? Может быть, дадите пару предупреждений – кого следует опасаться более остальных, а кого – давить мухобойкой? Возможно, какие-то новшества AI сделали мир гораздо более опасным, нежели в «Коде Доступа»?**

**В.Ш.:** Главное новшество AI – действие противников в командах. Больше игроку не придется радоваться, наблюдая, как толпа противников расстреливает своих же, не просчитав правильно траекторию стрельбы. Противники теперь не просто будут тупо бежать к выставленному для отвлечения члену команды игрока, умирая по дороге от хитро укрывшегося за камушком радостного бугая с пулеметом. Обнаружив здоровяка, они остановятся, и... испортят ему настроение, закидав гранатами, всячески вынудят отступить и лишь затем расстреляют выставленную приманку.



**PC ИГРЫ: Нижний, верхний и небесный города будут побольше и позапутаннее деревушек, и на своих двоих их легко не обежать, да и выполнение задания может потребовать скоростных решений. Чем порадует нас транспортный парк в игре? Есть ли какие-то особые средства передвижения, выдуманные специально с учетом особенностей каждого города?**

**В.Ш.:** Транспорт – это одна из «фишек» игры. В КДР уровни были весьма небольшими, поэтому необходимость в транспортных средствах была сомнительна. Во «Власти Закона» все наоборот. Даже простенькая машина – ценное приобретение для команды. На новых просторах даже бесполезная на первый взгляд спортивная машина может оказаться тем самым ключом к победе, без которого нам предстоит долгий многочасовой штурм оборонительных сооружений противника. Что уж говорить о танках! Плюс во многих миссиях у игрока под контролем будут находящиеся в зоне полицейские роботы, как простые наблюдатели, так и боевые машины смерти.

**PC ИГРЫ: Если вернуться к формату игры – как, собственно говоря, строятся миссии и кампании игры? Насколько жестко их подчинение сюжетной линии?**

**В.Ш.:** Изначально наша «база» – полицейское управление. Здесь мы берем персонажей, запасаемся оружием, можем хранить принесенные с предыдущей миссии вещи. Здесь же мы получаем основные задания, после чего убываем на миссию, где остаемся предоставленными самим себе.

Если на уровне есть враги, игра идет в походовом режиме, когда на уровне нет враждебных сил – игра переходит в режим «бесконечных» ходов. То есть мы можем свободно передвигать своих персонажей без ограничения очков хода. Это удобнее простого реал-тайма тем, что простой двойной клик мгновенно перемещает его в нужную точку, и мы можем не тратить лишнее время на пустое ожидание. По выполнению основной миссии мы возвращаемся на базу, чтобы получить новую порцию заданий.

Хотя порой возвращения потребуются досрочно. Враг тоже не дремлет, и если мы слишком пассивно ведем себя в игровом мире, может сам напасть на нашу базу. Так что Хакер в КДР – не первый, кто рискнул напасть на полицейское управление.

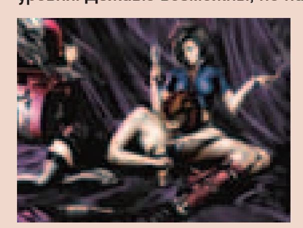
**PC ИГРЫ: Насколько разнообразными вы представляете жизнь и работу Катрин? Другими словами – чем работа Катрин будет отличаться от крутых полицейских нашего времени?**

**В.Ш.:** Тем, что у Катрин более крутые пушки, танки, и можно рулить роботами... Но если серьезно – Катрин начнет как простой рядовой полицейский, и со

## НИКАКОГО ДЕЖАВЮ

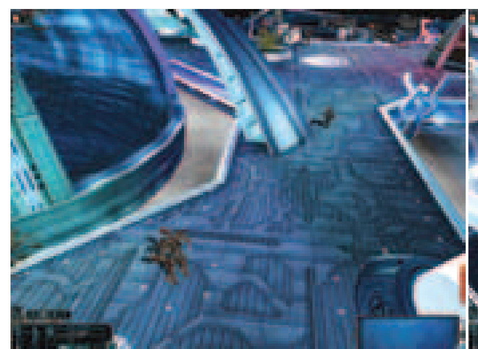
**PC ИГРЫ: Неужели пространства игры полностью повторяют предыдущий проект? И может так получиться, что игроки, прошедшие «Код доступа: РАЙ», знают на картах нового проекта каждый уголок? Не грозит ли нам хроническое дежавю? Или пять лет назад многое было иначе?**

В. Ш.: Ни в коем случае. Вы не встретите ни одного знакомого вам уровня. Дежавю возможны, но на интуитивном уровне... Это не вселенная КДР, это некая «параллельная» вселенная. В определенный момент своего развития мир пришел к развязке, один из путей привел к КДР. А другой же стал основой для «Власти Закона»...



Некоторые названия покажутся вам смутно знакомыми, какие-то архитектурные решения вы возможно даже вспомните, но не более...









временем может дорасти до офицера с командой профессионалов, которым доверяют только самые важные задания. К тому же Катрин предстоит проявить свои таланты не только в «реальном» мире, но и в «Реальности» – виртуальном мире будущего. Ведь там тоже совершаются преступления, и зачастую более страшные и кощунственные, чем в реальной жизни. Но такие задания следует заслужить, только полицейский со стальными нервами и железной психикой допускается к миссиям в Реальности.

Что касается заданий, во «Власти Закона» практически каждая миссия будет уникальной. Здесь и подавление бунтов, и уничтожение локального босса преступности, и арест криминального авторитета, и охрана важного свидетеля, и оборона управления полиции. Скучать, одним словом, не придется.

**PC ИГРЫ: К вопросу об управлении, сохранили ли вы интерфейс проекта-предшественника во «Власти Закона»?**

**В.Ш.:** По сравнению с предыдущим нашим проектом интерфейс «Власти Закона» претерпел большие изменения в сторону «сухости и комфорта». Теперь находясь в меню экипировки можно передавать предметы между персонажами, можно включить «вид из глаз». Более вместительным стал «инвентори». Мы учли все ошибки интерфейса КДР.

**PC ИГРЫ: Как вы на этот раз подходили к звуковому оформлению игры? Сыграли ли роль личные предпочтения участников проекта, опора на предыдущую звуковую дорожку?**

**В.Ш.:** Мы создаем такую звуковую дорожку, которая больше всего подходит к проекту. Личные пристрастия, конечно же, имеют значение, но все же главное – антураж проекта. Я всегда много внимания уделял звуку. Звук – это зачастую чуть ли не половина ощущений, получаемых от игры, если не больше. Звук – это очень важно, и весьма расстраивает, когда в некоторых играх эту составляющую «задвигают».

Нам же в вопросах озвучки игры предстоит, пожалуй, самая тяжелая «схватка», ведь придется соревноваться с самими собой. Мы выложились по полной на предыдущем проекте, и звук «Власти Закона» любители будут оценивать более, чем критично. Выбора нет – придется делать еще качественнее, хотя вначале казалось, что это уже невозможно.

**PC ИГРЫ: И, наконец, совсем недавно «Власть Закона» получила серьезного издателя, компанию Руссобит-М, с чем вас охотно поздравляю. Ну, может, в таком случае, нам стоит ожидать «20 или 30 лет спустя» или другие вариации марсианского мира в исполнении МиСТ ленд-ЮГ?**

**В.Ш.:** Не знаю. Не думаю... Хотя, чем черт не шутит. Посмотрим, пока же я могу сказать, что на некоторое время лично с меня киберпанка хватит. Захотелось чего-то попроще, подобрее, что ли. Фэнтези, например...



**PC ИГРЫ: Ну что же, удачи вам во всех ваших начинаниях и плодотворного года!**

**В.Ш.:** Могу пожелать того же и вашему журналу – отлично стартовавшему на закате года, всем вашим читателям и поклонникам компьютерных игр вообще.

***На вопросы отвечал лидер команды Виталий «Napalm» Шутов. А задавал их Антон Комаров.***



«МИСТ ЛЕНД-ЮГ» в полном составе

## СИСТЕМНЫЙ МИНИМУМ

Пара слов о системе, которую затребует игра.
Минимум – это нынче 800-мегагерцовый процессор, 128 мегабайт оперативной памяти и 32-мегабайтное видеоускорялово.
А рекомендуется самый новый PIV (не забудьте про Hyper-Threading. Игра оптимизирована под эту технологию.), 256 мегабайт оперативки, и 128-сильная видео карта.



# ТОРМОЗИЛКИ

## НЕ СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ

Беседовал: BatmanOne

**Кругом и всюду – экшены, что от первого или иных лиц, но все равно жанровая принадлежность остается именно такой, лишь меняя свою направленность с футуристических антуражей на реалистичность происходящего. Кажется, что разработчики забыли о том, что существуют и иные жанры, не менее привлекательные с точки зрения тебя и меня – широких игровых масс. Приятно, что новый центр игровых разработок, коим предлагаем считать Украину, не дремлет. Бравые товарищи из студии Boolat, пытавшиеся вынести мозг «Смертельными Грезами», взялись за создание аркадных гонок. Опасны ли они для общества или нет? Только в нашем материале ответы на все актуальные вопросы!**

**PC ИГРЫ: Представьтесь, пожалуйста, и расскажите о той работе, которую вы выполняете в Boolat'е, создавая «Тормозилки»?**

**Александр Чигорин (далее – А.Ч.):** Чигорин Александр, руководитель проекта «Тормозилки».

**Алексей Алексеев (далее – А.А.):** Алексей Алексеев, руководитель студии Boolat.

**PC ИГРЫ: Ваш предыдущий проект («Смертельные Грезы») – это очень хитрая игра, нечто сложное и доступное далеко не самым широким массам. Почему вы выбрали для своего следующего проекта игру, столь сильно отличающуюся от вашей первой разработки – RPG/RTS versus аркадные гонки. Как так?**

**А.Ч.:** Действительно, прошлый проект – далеко не самая простая по жанру игра, в которую играют только любители RPG/RTS. Следующим проектом стали аркадные гонки, так как, во-первых, жанр очень популярен и беспроигрышен. Это дает возможность заинтересовать широкий круг игроков, тем более с наличием multiplayer. А во-вторых, была подходящая и интересная идея, которую никак нельзя было пропустить.

**А.А.:** Для своего следующего проекта мы выбрали и RPG, и гонки. На данный момент мы делаем оба одновременно. Так что с какой-то стороны не так далеко и ушли. А в общем, начали делать гонки, так как в самое правильное время под отличную идею нашлись правильные люди с достаточными ресурсами.

**PC ИГРЫ: Одна из первых мыслей, возникающих после изучения основ вашей новой игры – ассоциация с Tube, отличной, очень addictive игрой. Чем вы руководствовались, выбирая концепцию своих футуристических гонок?**

**А.Ч.:** Первичная идея очень отличалась от той, что мы видим сейчас. Идея сделать гонки в трубах была давно, но она ждала своего времени для реализации. Вначале хотелось сделать игру по-детски прикольной – гонки на игрушечных машинках с маленькими человечками в канализации... Но, в конце концов, машинки приобрели более агрессивный дизайн, место действия перенеслось в будущее, добавилось оружие. У труб появилась историю, и получились «Тормозилки».

### ИСТОРИЯ УСПЕХА

Алексей Алексеев – руководитель студии Boolat. Он начал думать о компьютерных играх и их создании ещё в школе, когда атаковал актуальный по тем временам ПК Львов 01.
После был приобретен мощнейший 386 компьютер, также использовавшийся в непредназначенных создателями целях. Среди первых «пробных» игр значатся, так скажем, шутер а-la Paratrooper и «Биржа», поддерживающая шесть пользователей одновременно. Алексей является основателем студии Boolat. Всё время твердит что-то про «одержимость идеями» и «доброкачественную опухоль – оптимизм».







**PC ИГРЫ: Из-за того, что действие происходит в замкнутых пространствах, отдельное внимание необходимо уделить модели поведения в трубе. Не могли бы вы дать несколько примеров, показывающих физику «Тормозилок» в работе? Как выглядела бы игра, если физика отсутствовала как класс?**

**А.Ч.:** Действительно, физика в трубе необычна. Машинки как бы притягиваются к ближайшей поверхности трубы. Поэтому, в некоторых случаях могут возникнуть необычные для реального мира ситуации – когда после прыжка на трамплине машина пролетает гравитационную ось и падает на крышу с другой стороны трубы. Еще на трассе много динамических объектов – бочки, вентиляторы и т.п. Трудно сказать, что было бы без физики. Наверное, просто другая игра. На порядок скучнее.

**PC ИГРЫ: Gameplay «Тормозилок» разместился, как заявлено на официальном сайте игры, – www.lagsters.com – на трех «китах»: замкнутых пространствах-трубах, возможности модернизации машинок и наличии разного рода оружия. Хотелось бы попросить вас рассказать основные детали биографии каждого из «китов» – что, как и почему? Пожалуйста.**

**А.Ч.:** Трубы – необычное и редкое явление для гонок. Это выводит игрока из существующих рамок вождения по типичным земным дорогам, если можно так выразиться. Модернизация машинок помогает игрокам сделать из машины именно то, что им хочется. Все зависит от того, хотят они больших скоростей или хотят просто стать убийцами своих оппонентов – собирателями scrap'ов.

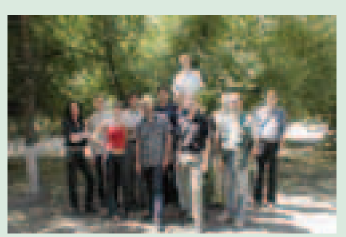
**PC ИГРЫ: В FPS и гонках уровни занимают почетные первые места. В зависимости от их качества, количества и разнообразия принимается решение – стоит ли играть вообще. А запустив долгожданный exe-файл, понимаем, насколько игра опасна для свободного времени. Можно несколько примеров из жизни уровней вашей игры?**

**А.Ч.:** Этой части игры мы уделили большое внимание. Какие-то уровни будут доступны в быстрой гонке и многопользовательском режиме. Но увидеть все игрок сможет лишь пройдя чемпионат. Уровни интересны по многим параметрам. Они имеют несколько основных стилей, среди которых пост-ядерный, биотехнологии, трущобы, канализации и шахтная разработка. Трассы наполнены разнообразными статичными и движущимися объектами. Скучно точно не будет!





## НЕМНОГО О BOOLAT



Компания Boolat была сформирована первого марта 1999 года, когда под одной крышей собрались ее первые сотрудники – пятеро увлечённых человек готовых поразить мир. После этого, число сотрудников компании постоянно росло и множилось, а новые идеи протоколировались, накапливались и позже нашли свое применение в самой первой игре компании. Это были «Смертельные Грёзы», предлагающие игрокам окунуться в мир, живущий по своим законам и правилам. Проект был отмечен игровой общественностью, как интересный представитель RTS/RPG жанра, но сложность и проблемы стабильности не позволили игре завоевать всеобщее признание и популярность. Учитывая полученный опыт, Boolat начал работу сразу над двумя проектами – аркадными гонками «Тормозилки» и ролевой игрой «Северные Миры».

**PC ИГРЫ: Когда искусственному интеллекту надо управляться не только с машинкой, но еще и думать про апгрейды, про стрельбу по соперникам, ум может натурально зайти за разум. Чем сможет порадовать/напугать ваш AI? Надеемся, что он все-таки не станет дедушкой SkyNet...**

**А.Ч.:** Поначалу хотелось бы сказать, что искусственный интеллект избавлен от задачи, связанной с upgrade своей техники. В игре нет параллельного прохождения чемпионата ботом и игроком. Играет – геймер, ему же на каждой трассе даются противники. Их сила и укомплектованность зависит от того, какой уровень сложности выбран и на какой трассе идет гонка. В написании AI выделено два типа – один жаждет крови, другой пытается все время вырваться вперед. «Мозги» гонщиков направлены в основном на решение проблем выбора правильной, кратчайшей траектории и управление машиной. Поиск и уничтожение возникающих целей имеют минимальное значение. Охотник «по рождению» будет искать любые способы, чтобы догнать и уничтожить имеющуюся цель. Его меньше всего интересует первенство в гонке. AI не будет идеальным гонщиком, которого невозможно обогнать, но и тормозить он не будет. Как в правильной аркадной игре, он сможет преподносить жестокие сюрпризы.

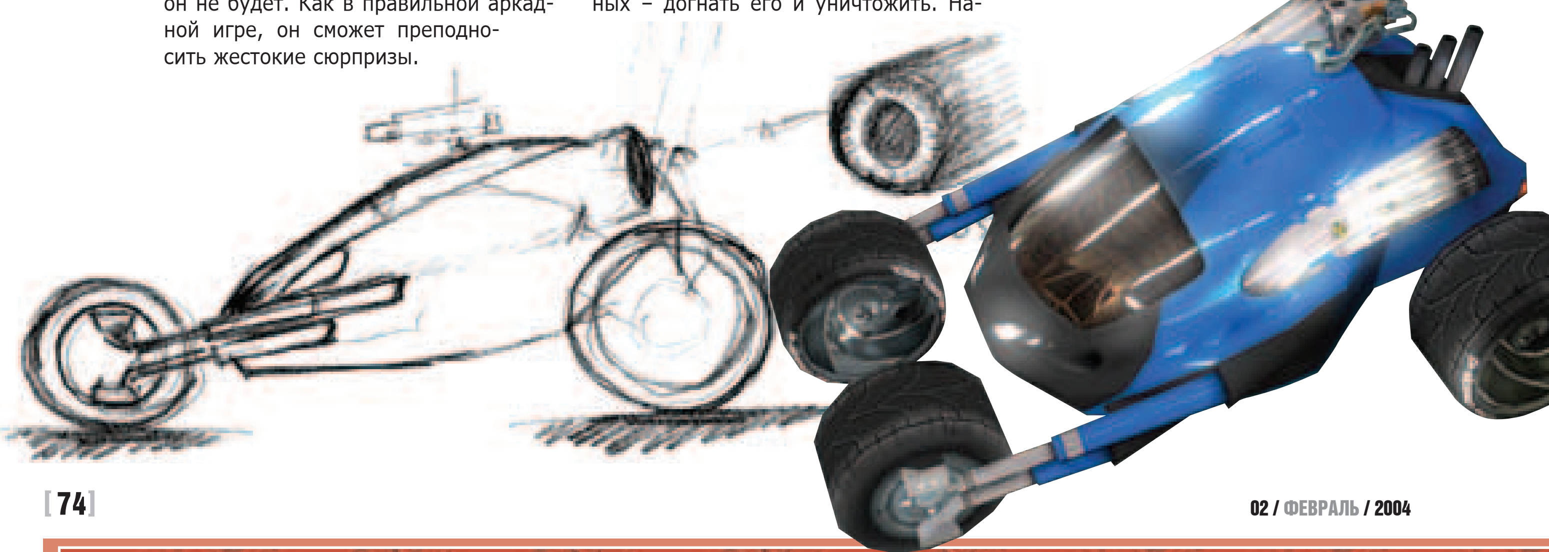
**PC ИГРЫ: Пару слов о multiplayer. Заявлено три различных вида многопользовательских гонок, но не очень ясно, что именно скрывается за «гонкой на выживание», «лисой и гончими» и «двухкомандной игрой». Некоторые подробности о каждом из режимов, поддерживаемые варианты игры (LAN, Internet, split-screen) не помешали бы, ой как не помешали бы. Поделитесь?**

**А.Ч.:** С удовольствием! На самом деле, в игре вы встретите не три вида многопользовательских баталий, а несколько больше – сейчас мы еще не в праве раскрывать все карты. Есть идея сделать мультиплеер «коньком» игры, повысив ее «играбельность» за счет увеличения количества режимов MP-игры. Но о тех, что уже известны публике, мы, конечно же, расскажем. «Гонка на выживание», как следует из названия, это гонка, в которой каждый будет сражаться за то, чтобы как можно дольше продержаться на трассе без ущерба. Стартует до восьми игроков, но выигрывает тот, кто выдержал бой со всеми противниками. Своеобразный deathmatch. «Лиса и гончие» – гонка, в которой один из игроков, по договоренности или случайным образом, становится преследуемым, а цель остальных – догнать его и уничтожить. Нанесший последнее, фатальное повреждение, становится, в свою очередь, «лисой»; бывшая «лиса» переходит в лагерь «гончих». Победителем можно стать в случае прохождения определенного количества кругов в роли «лисы». Третий вид предполагает деление на две команды – надо набрать требуемое количество очков, уничтожая соперников. Будет обязательная поддержка LAN, с Интернет-серверами ситуация еще не ясна. Что же касается split-screen, то мы попытались его реализовать, но специфика гонок в трубах такова, что игрок получает не самый удобный обзор.

**А.А.:** Split-screen и некоторые другие вещи не внедрялись как очень рисковые. Поскольку поверхность трассы в split-screen режиме загнута – плохо видно окружение. Но мы обязательно проанализируем все отзывы об игре, и если чем-то сможем улучшить игру – обязательно сделаем «Тормозилки 2» и дополнительный набор трасс.

**PC ИГРЫ: Спасибо за ответы. Будем ждать press-demo и надеемся увидеть вас на страницах нашего журнала!**

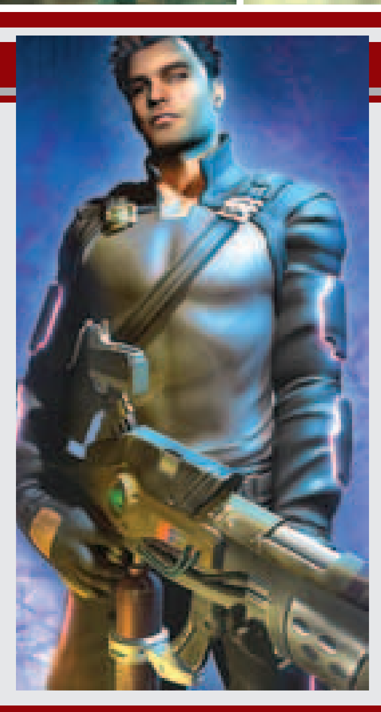
**А.А.:** Всего наилучшего и вам!



## ИГРЫ МЕСЯЦА

# DEUS EX:
## INVISIBLE WAR

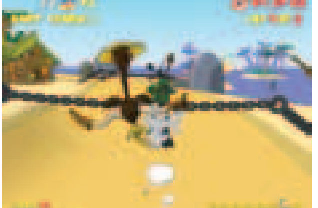
Вторая часть киберпанковского ролевика-боевика ничуть не уронила планку качества, установленную оригиналом. Более того – подняла ее еще выше. Вплоть до того, что некоторые наши западные коллеги назвали ***Deus Ex: Invisible War*** игрой года. Их чувства нам понятны: тщательно продуманный геймплей, множество реально работающих вариантов решения внутриигровых задач, выдержанный стиль... Не наградить такую игру «Золотым кулером» мы просто не могли.
Ты тоже можешь ознакомиться с этим мрачным чудом – на наших дисках лежит демо-версия.



# STAR WARS:
## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

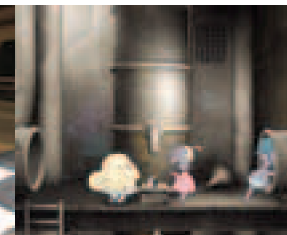
Когда мы в последний раз видели плохие игры от **BioWare**? Когда мы в последний раз видели плохие игры под маркой **Star Wars**? Нет ничего удивительного в том, что ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** собрала в игровой прессе все мыслимые и немыслимые награды – и отнюдь не только потому, что кругом полно фанатов «Звездных войн».
Конечно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, поэтому мы записали наш собственный демо-ролик с наиболее красочными моментами геймплея – ты можешь сам посмотреть, о чем столько шума.

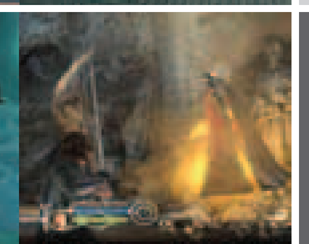
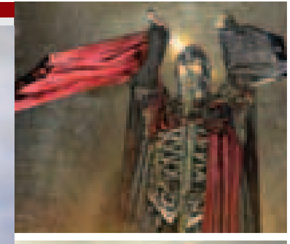


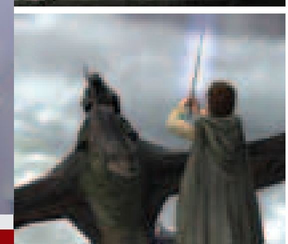






# РЕЦЕНЗИИ





## СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

### 0 – 0.5

Такую игру нужно было убить еще до рождения. В 99% случаев так и происходит. Но иногда издатель бывает настолько расточителен, а разработчик настолько безумен, что ЭТО все же появляется на свет. Таким играм не место на наших страницах и на нашей планете. Яркие представители: **Extreme Paint Brawl, Hooters Road Trip, Skydive!, Survivor**. Тебе очень повезло, если ты о них не знаешь.

### 1.0 – 2.0

У такой игры может быть хорошая графика, звук или музыка. Возможны оригинальные задумки и революционные подходы… Но помимо этого есть нечто такое, что не позволит вам получить никакого удовольствия от игры. Наиболее вероятная оценка для жестоких разочарований и продуктов, над которыми рекламный отдел работал лучше, чем разработчики. Яркие представители: **Enter The Matrix, Daikatana, Pool of Radiance 2**.

### 2.5 – 3.5

Не совсем то, что тебе нужно. Или совсем не то. Хотя, если ты фанат серии, этого разработчика или неудачных игр – можешь взглянуть. И потом не говори, что мы тебя не предупреждали. Яркие представители: **Crusaders of Might and Magic, Paradise Cracked, Archangel, James Bond 007: Nightfire**.

### 4.0 – 5.0

Когда конвейерное производство берет верх над творчеством. Когда бизнес и деньги далеко впереди идеи. Обычная по всем параметрам игра для любителей жанра. Очередной ничем не выдающийся клон. Адд-он в стиле «десять новых уровней!». Скучно. Яркие представители: **Tom Clancy's Rainbow Six, Heroes of Might and Magic IV, SimCity 4, FIFA/NHL/NBA XXXX**.

### 5.5 – 6.5

Это то, во что мы сами с удовольствием играем каждый день. Большинство игр, которые все же попадают в наш журнал, достойны именно этой оценки. Во всяком случае, мы стараемся сделать так. Просто хорошие и интересные игры. Яркие представители: **No One Lives Forever, Age of Mythology, Gothic, The Sims**.

### 7.0 – 8.0

Понравится практически всем, кроме ярых ненавистников жанра. За шаг до шедевра. Не хватает крохотного штриха – еще одной недели разработки, дополнительного бета-тестера, лишнего нолика в бюджете проекта… Яркие представители: **Unreal, C&C: Generals, Neverwinter Nights, GTA 3**.

### 8.5 – 9.5

Откровение, явление или просто культ. Обязательно пройдите такую игру до самого конца – получите громадное удовольствие. И задумайтесь о покупке подарочного издания. Будет что показать и рассказать внукам. Яркие представители: **Quake, Warcraft, Diablo, Fallout**.

### 10.0

Игра-мечта. К сожалению, таких игр не делают. Никогда.

## НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)… Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

# NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

## ИМЕЛ Я ВАШИ ПДД




| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Soft Club |
| РАЗРАБОТЧИК | EA Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До четырех |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.needforspeed.com |

Визуальных апгрейдов – море. Одних глушителей с пару десятков наберется



## О КОМПАНИИ

Electronic Arts – один из старейших издателей и разработчиков компьютерных игр. Имеет кучу внутренних подразделений, одним из которых является EA Games. Все части сериала Need For Speed были разработаны в недрах EA, но разными людьми. В частности, у Underground и у Hot Pursuit 2 разные разработчики.

Текст: Ян «Чума» Масарский

**Эн-Фэ-эС. Для любого, кто хотя бы мысленно называет себя геймером, эту аббревиатуру расшифровывать не надо. Серия *Need for Speed* стала таким же неотъемлемым атрибутом игровой индустрии, как, скажем, серия *Civilization* или *Tomb Raider* (тьфу). Есть все основания полагать, что в *NFS: чего-нибудь-там* будут играть и наши дети, и наши внуки, ибо дела у Electronic Arts идут очень даже ого-го, а уж закрывать столь успешную серию – дураков нет.**

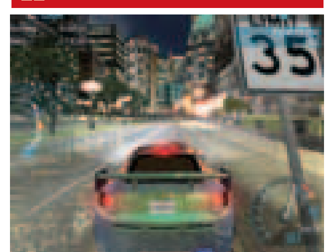
### ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

***Need for Speed: Underground*** – это игра про стритрейсеров. Стритрейсеры, если кто не в курсе, это такие безбашенные ребята, которые на бешеных скоростях гоняют по городским улицам. Гоняют, понятно, не пешком и даже не на самокатах. В принципе, сгодится и раздолбанная «копейка», которую ты купил у соседа Коляныча за ящик водки, но обычно средства стритрейсерского передвижения – это что-то из «среднего» класса японских автомобилей стоимостью от $10 000 до $30 000. Хотя, конечно, за использование Ferrari F50 тебя тоже никто не осудит.

Стритрейсинг, как следует из названия, происходит не на пустынных хайвеях Аризоны – лишь городские пейзажи милы сердцу уличного гонщика. Оные пейзажи – одно из главных достоинств игры, кроме шуток. Действие игры происходит в «Городе Вечной Ночи» (днем-то можно разве что устраивать соревнования «кто кого перестоит в пробке»), некоем абстрактном мегаполисе. Любой город в ночи красив, но этот – нечто особенное. Он весь светится. Светятся фонари, окна домов, неоновые рекламные вывески и маленькие гирлянды на деревьях; светятся фары проезжающих машин и неоновая подсветка стритрейсерских монстров; мигают желтым светофоры и фонарики ограждающих знаков – и все это, каждый источник света отражается в асфальте, в лужах, в машинах. Это безумно красиво – взгляни хотя бы скриншоты (и обязательно посмотри наш ролик на диске). Сочетание умеренных красок городских улиц с кричащими тонами стритрейсерских украшений; ночного сумрака с яркими источниками света – это все вместе дает непередаваемую картину.

Относительно самих машин и говорить нечего. Они смоделированы со всей возможной скрупулезностью и смотрятся точь в точь как в жизни. Или даже немного лучше – они ведь даже запылиться не могут. Сверкающие, безумно красивые четырехколесные чудовища – кто хоть сколько-нибудь неравнодушен к автодизайну, получит гарантированное эстетическое наслаждение. На них можно любоваться часами. Есть, конечно, покрасивее, есть «так себе», но лучшего исполнения автомобилей я не встречал. Тот же ***Midnight Club II***, игра на ту же тему, смотрится в сравнении просто жалко. В общем, Need for Speed, как обычно, «пришел и всех разогнал», установив очередную планку качества графики. «100% Eye-Candy» – и больше об этом не будем.

### 100% COP-FREE




Название игры – Underground («подполье» в данном контексте) – отражает нелегальный статус стритрейсинга как такового. Суммарная ответственность за превышение скорости и прочие нарушения ПДД легко могут обеспечить среднестатистическому стритрейсеру пару пожизненных заключений. Однако, вопреки такой очевидной предпосылке, силы правопорядка в игре отсутствуют напрочь.

## Если не обращать внимания на некоторые вольности с клиренсом, устойчивостью и управляемостью машины, то почти симулятор




До города не подбросите?




Я проиграл. Лавры победы пожинает другой

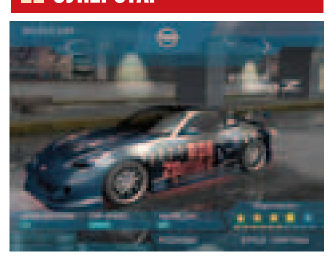


Это дрэг-рейсинг. Взгляни на спидометр – что сейчас будет...



Мужик, вообще-то, не «фак» показывает, а знак «подъезжать» – но смотрится символично

## СУПЕРСТАР



Забавно – в игре встречаются «уникальные» машины музыкантов, принимавших участие в саундтреке. Ходовые характеристики у них, правда, все больше паршивенькие, но украшены они очень здорово. Хоть и толку, в общем, никакого – а приятно. Доступны уникальные машины только в режиме одиночных заездов.



## SHOW ME THE MONEY!

Игра подразделяется на два классических режима – пресловутый Underground (карьера) и одиночные заезды. Карьера реализована почти как RPG: ты в процессе езды набираешь т.н. «очки стиля» – за эффектные заносы, за то, что прошмыгнул перед носом грузовика, за «чисто» проеханную – ни обо что не стукнулся – секцию и т.п. За эти очки тебе открывают доступ к разнообразным апгрейдам – как визуальным, так и «движковым». Апгрейды, в свою очередь, повышают твою «репутацию», а она увеличивает получаемые тобой очки стиля. Таким образом тебе постепенно становится доступно все больше вариантов тюнинга – новые машины, новые примочки, новые украшения. Их, правда, еще надо купить – на заработанные в гонках деньги. Зато открытые в режиме карьеры апргрейды становятся доступны в режиме одиночных заездов. То есть ты все равно не сможешь прокатиться на «самой крутой» тачке, пока не пройдешь карьеру.

«Самая крутая» не зря взята в кавычки. В отличие от «клас-

**Каждый раз, когда готовишься вписаться в поворот, обязательно какая-нибудь сволочь там раскорячится на самом нужном месте**

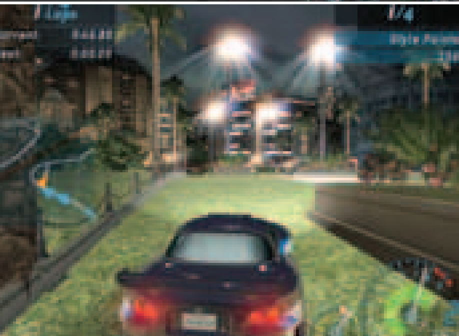



Девять категорий апгрейдов производительности, по четыре разновидности в каждой









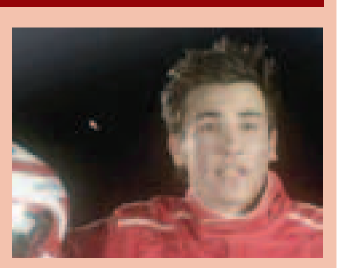
сической» карьеры, где машины обычно подразделяются на несколько классов, здесь все «самобеглые телеги» практически равноценны – гонку можно выиграть на любой машине и против любой же. Суть не столько в самой машине, сколько в ее начинке.

Несмотря на то, что автомобили, как это водится в аркадах, сделаны из какого-то суперультрамегагиперпрочного материала – то есть система повреждений отсутствует напрочь – физическая модель довольно серьезна. Если не обращать внимания на некоторые вольности с клиренсом, устойчивостью и управляемостью машины, то почти симулятор. Кстати, есть вообще-то три режима гонок – «обычный» стритрейсинг, дрэг-рейсинг (гонка по прямой, где фишка в том, чтобы быстрее других набрать скорость, верно рассчитав передачи и нитро-ускорение) и drift (не помню, как по-русски) – испытание на управляемость заносов (мне как-то удалось проехать почти полтрассы не выходя из заноса – более 20-ти секунд). Физическая модель во всех трех режимах разная, причем в drift'е как раз наиболее приближенная к реальности.

AI соперников выполнен вполне адекватно и даже честно – преимущество в 20 секунд вполне реально; и они честно сталкиваются с траффиком, даже когда не находятся в поле зрения игрока. На высоком уровне сложности дают попотеть – но если ты идешь «чисто» и не слишком тормозишь, то победа обеспечена.

## Я ПЛАКАЛЪ

Удивительно, кстати, как это неутомимые борцы за здоровье американской нации еще не бьют во все колокола – глядите, глядите, игра пропагандирует нелегальные гонки! Чему она учит молодежь?! За-пре-тить! Впрочем, в EA работают осторожные люди. Они снабдили игру трогательным дисклеймером: перед запуском непосредственно игры нам в обязательном порядке показывают заставку, в которой гонщик, консультировавший разработчиков, объясняет, что гоняться по городским улицам нехорошо, а можно только на специальных трассах, и что он сам ни-ни; а еже-ли у вас, дети, шило в... гм... в смысле, жажда скорости – то играйте лучше в Underground.





Сейчас я догоню трамвай – сам не рад буду

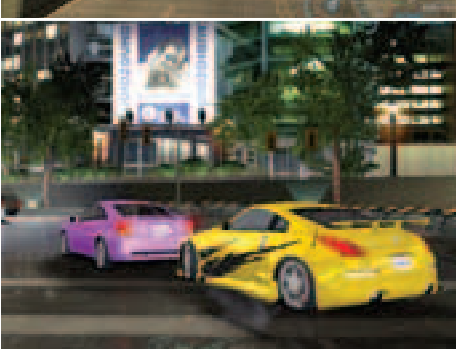


Отсутствие системы повреждений тоже имеет свои преимущества




Я заболел. Я прилег





## НЕТ, ЭТО НЕ РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО. ЭТО ЛУЧШЕ

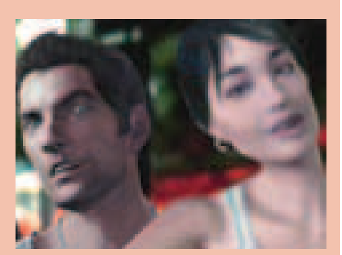
Все трассы – это части одного и того же города. Как полагается любому уважающему себя мегаполису, здесь есть деловой центр, индустриальный район, аэропорт, трущобы, китайский квартал – и прочая, и прочая, и прочая. Все это разнообразие может промелькнуть мимо тебя буквально за пару минут (если, конечно, ты будешь ехать как нормальный стритрейсер, а не как сонная муха по стеклу). Кто хоть раз ездил на большой скорости по ночному городу, тот понимает – это просто завораживающее путешествие, и, возвращаясь к сабжу, даже не суть важно, выигрываешь ты там в гонке или проигрываешь. Просто ездить по ночному городу – чистый кайф.

Несколько обломать этот кайф могут лишь две вещи. Во-первых, как уже было сказано, все трассы лежат в черте города. Но лежат они там не по отдельности, а постоянно пересекаются между собой. Один и тот же участок может встречаться на десятке разных трасс, просто где-то закрыт поворот направо, а где-то налево. Поначалу очень сложно отличить одну трассу от другой – начинаются они, к примеру, одинаково, а потом тот поворот, в который ты пытаешься вписаться на огромной скорости, оказывается перекрыт. Кроме того, разглядеть в урбанистическом хаосе саму трассу бывает подчас нелегко – дороги полны «декоративных» поворотов и перекрестков (можно свернуть «не туда» и даже проехать некоторое расстояние, а потом тебя выкидывает обратно на трассу), и приходится все время поглядывать на карту. Которая, к счастью, сделана очень внятно, хотя тоже не всегда помогает. Через какое-то время, правда, ты уже начинаешь ориентироваться в городской топографии и можешь даже примерно прикинуть, где тебе надо проехать, чтобы попасть из точки А в точку В.

«Открыть» город целиком в игре, увы, нельзя – все трассы строго фиксированы. Это большая жалость – свободно покататься по городу было бы так здорово... Можно, конечно, в некоторых случаях выбрать на развилке тот или иной участок дороги, срезать путь (за это да-

## КАКОЙ ТЫ, НА ФИГ, ТАНКИСТ

В режиме карьеры есть даже некие зачатки сюжета. Подается он в редких, но красивых заставках, и в текстах перед гонкой. Девушка Саманта питает к нашему безмолвному герою, лаконично представленному черным силуэтом за тонированными стеклами, почти романтические чувства; другие стритрейсеры задирают его перед гонкой в радиосообщениях; «железный гений» Ти Джей обещает дать уникальный апгрейд производительности, если успеешь проехать трассу за определенное время; а главный «бэд мазафака» Эдди – самый крутой гонщик на деревне – обливает презрением. Но будет, конечно, в итоге побежден, потому что мы, по эту сторону монитора, всегда круче.



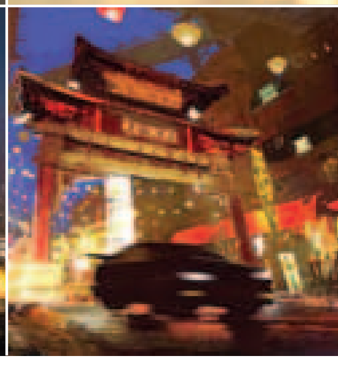










же начисляются очки), но это, сам понимаешь, совсем не то. Второй «обломный» момент: траффик – машины, не участвующие в гонках. С одной стороны, с ними, конечно, веселее. Я уж не говорю о том, что само по себе приятно пронестись мимо какой-нибудь колымаги на огромной скорости, упиваясь игрушечным чувством собственного превосходства (дескать, «ты-то так никогда не сможешь, лу-узер»). Лавировать между машинами – особый challenge, ценный и сам по себе, и привносящий в игру элемент неожиданности. Не передать словами, какое восхитительное злорадство испытываешь, когда твой – очень умелый и «труднообгоняемый» – соперник прямо перед финишем врезается в какой-нибудь грузовик. Просто праздник какой-то.

С другой стороны – поведение «гражданских» машин иногда просто выводит из себя. Эти бараны-камикадзе ведут себя так, будто никаких стритрейсеров на дороге нет вообще. Им никогда не «приходит в голову» увернуться от столкновения, даже если ты несешься по встречной лоб в лоб. Каждый раз, когда ты готовишься вписаться в сложный поворот – по тщательной, потом и кровью выверенной траектории – обязательно какая-нибудь сволочь там раскорячится на самом нужном месте. Я уж не говорю о куче неожиданных столкновений «из-за угла», или когда ты приземляешься после «трамплина» – прямо в лоб какому-нибудь очередному такси. Это самые «матогенные» моменты игры – бесит просто жутко.

Underground – игра «голливудского» качества: ее делали уверенно, профессионально, и не жалея бюджета. Конечно, по большому счету, это всего-навсего аркада с некоторой претензией на достоверность физической модели – ничего принципиально нового. Просто она очень красиво и тщательно сделана, так что неудивительно, что это однозначный фаворит сезона в этом жанре – переплюнуть ее будет трудно. Лучший выбор для тех, кто просто любит скорость и не страдает «симуляторными» заморочками»

## ФАКТЫ

**20** лицензированных автомобилей

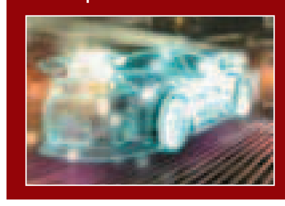
**111** заездов в режиме карьеры

**72** миллиарда (!!!) комбинаций того, как может выглядеть машина. Это не шутка

**362** км/час – максимальная скорость, которую мне удалось развить

**2983** мили я проехал на момент написания этой рецензии

**26** песен в саундтреке игры



## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0




## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**

\+ Очень качественно и с умом сделанная игра. Добавить практически нечего

– Аркада как аркада – ничего особенно нового; со временем приедается

**ГРАФИКА 10.0**

\+ Здесь просто все фантастически красиво, ребята. Это абсолютный The Best

– В этой графе что-то написать может только мелочный занудный придира

**ЗВУК И МУЗЫКА 8.0**

\+ Грамотно подобранный саундтрек; звуки разнообразны и правдоподобны

– Музыка все-таки надоедает, и заменить ее без внешних средств нельзя

**ДИЗАЙН 8.0**

\+ Отлично сделанные машины, куча визуальных апгрейдов, роскошные трассы

– Расстраивает отсутствие вида из салона

**УДОБСТВО 8.0**

\+ Отличное управление – и рулем, и с клавиатуры. Машина легко слушается

– Несколько громоздкая система меню

**ИТОГО**

Пожалуй, лучшая в своем жанре. Упрекнуть можно разве что в аркадности



**8.0**



# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

## МЫ РЫЦАРИ ДЖЕДАИ, МЫ БОРЦЫ СО ЗЛОМ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | RPG |
| ИЗДАТЕЛЬ | LucasArts Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК | BioWare Corp. |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Четыре |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.swkotor.com |



Хочешь увидеть мир – армия ждет!



## О КОМПАНИИ

BioWare Corp

■ Компания BioWare Corp., основанная в 1995 году, сейчас насчитывает в 160 человек. Первая игра – *Shattered Steel* – разошлась тиражом в 170 000 экземпляров. Выпущенные затем *Baldur's Gate* (серия), *MDK 2* и *Neverwinter Nights* принесли компании огромную популярность. В разработке у компании – еще два ролевых проекта.

Текст: Виталий «WhiteShadow» Вахрамеев

До последнего времени среди игр вселенной Star Wars не было ни одной RPG, прохождению которой можно было бы посвятить долгие зимние вечера. И вот, наконец, стараниями **BioWare** у нас будет чем занять себя в ближайшие несколько дней или даже недель: ***Star Wars: Knights of the Old Republic***.

Что нам принесла игра? Чем заслужила высокие оценки, которыми ее награждают все, кто увидел хотя бы раз? Читай далее!

### ЗАДОЛГО ДО «ДАВНЫМ-ДАВНО, В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ»...

События игры происходят 4 000 лет назад. Тогда казалось, что Орден и Республика могут вздохнуть спокойно: воин Темной стороны Экзар Кун повержен, армия захватчиков-мандалорианцев – разбита. Одержать победу Республике помогли молодые джедаи Реван и Малак – их чествовала вся Республика...

Но, исчезнув на пять лет, вчерашние герои вернулись во главе огромного космического флота и армии ситхов. В ходе спецоперации, проведенной отборным отрядом джедаев, был ликвидирован лорд Реван, чему немало поспособствовал его ученик Малак, в лучших традициях ситхов предавший своего хозяина.

Теперь в борьбе с новым лордом ситхов – Малаком – у Республики есть надежда лишь на джедайку Бастилу и ее уникальный навык Боевой Медитации. Так начинается новый этап звездных войн, в котором нам предстоит участвовать вместе с главным героем. Впереди – долгий путь, сложные задачи, многочисленные враги... И полная неопределенность – когда каждый поступок грозит обернуться против тебя, и весь твой мир может разлететься вдребезги от одной фразы.

### НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, МАРШ!

Долгое путешествие, естественно, начинается с долгого же создания своего персонажа. Шесть личных атрибутов, восемь основных навыков, десятки дополнительных, полсотни Сил – огромное поле для выбора и персонализации своего героя. Впрочем, с Силой придется подождать – в начале персонаж находится на уровне более-менее обычного человека (другие расы недоступны). Определив своему протеже пол, профессию (Soldier, Scout, Scoundrel) и характеристики, смело бросаемся в бой с верным бластером в руках. А самое сладкое – лазерные мечи – позже.

Фантазия разработчиков предоставила замечательную по всем статьям команду поддержки: тут тебе и пара крепких мужиков-бойцов; здоровенный «ходячий ковер» вуки; стройная и ловкая авантюристка тви'лек; а также джедаи и джедайки в общем числе трех. Дополняют картину два дроида – малыш-технарь T3-M4, который может взломать любую электронику, и здоровяк-социопат HK-47, для которого все люди – просто «мешки мяса».

Опыт вся банда получает одновременно со своим лидером, при этом нет разницы – ходили они за ним по пятам или провели всю игру в грузовом отсеке корабля. Всего в ходе игры набирается до девяти спутников, но одновременно героя может сопровождать не более двух.

Авторы приложили немало сил

**...Тут тебе и пара крепких мужиков-бойцов; здоровенный «ходячий ковер» вуки; стройная и ловкая авантюристка тви'лек...**

### СИЛА – НЕ ВОРОБЕЙ



■ Полезный совет: став джедаем, особое внимание уделяй Силам, которые герой получает при переходе на новый уровень. Выбрав один раз, избавиться от них уже нельзя! Стоит внимательно изучать особенности каждой Силы и ограничения на ее использование. Всего Сил – 55, но получить удастся немногие. Будь бдителен!



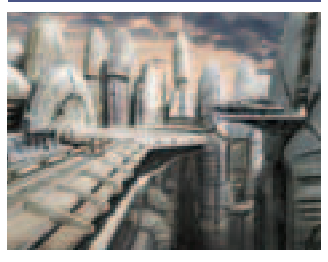


Фото шефа – на память

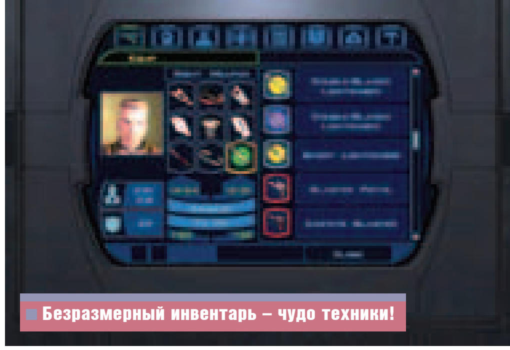

Враги – ценный источник опыта


Сила в действии – бык в полете!

## КУДА УШЛИ ДЖЕДАИ?



**События игры разворачиваются за 4 000 лет до классических Звездных войн. В то время джедаев было намного больше: они еще не успели погибнуть в войнах с ситхами. Которые сами когда-то были джедаями. Видимо, такая тенденция и привела к тому, что за 4 000 лет джедаи практически исчезли – либо погибли, либо перешли в противоположный лагерь.**


Безразмерный инвентарь – чудо техники!

Азарт опасен для кошелька

для «оживления» всех персонажей – даже дроидов. У них есть свое прошлое, они живут в соответствии с настоящим, их ведет надежда на будущее. Каждый отличается характером: солдат Карт Онази подозрителен до паранойи; старик Джоли Биндо – ехидный тип, который кого угодно достанет; джедайка Бастила Шан вечно неуверена в себе; HK-47 – дроид-убийца, который за своего хозяина готов порвать пасть ранкору...

## ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

В такой компании нам и приходится проводить все время, что герои с боями прорываются к победе добра и света (или зла и тьмы – кому что нравится). Путь начинается на транспортном корабле, который подвергается атаке ситхов. Несколько минут первого уровня – обучающие. Игроку преподают уроки обращения с инвентарем, оружием и окружающим миром. А настоящая жизнь начинается на планете Тарис, куда главный герой/героиня попадает в компании Карта Онази. Знакомство с новым миром, поиск своего места в нем, а также обнаружение и освобождение

**Есть вечные правила: сильный герой лучше слабого, три бойца лучше одного, а даже самый сильный злодей все равно проиграет**


Пески Дюны... В смысле – Татуина!


Корабль и команда (фото на память)


Дроид на боевом посту



Бастилы – вот задача-минимум. В дальнейшем на корабле Ebon Hawk команда перелетает с планеты на планету в поисках древних артефактов – они должны привести к источнику могущества лорда Малака и его армии. Параллельно с этим выполняется просто невообразимое количество сюжетных и второстепенных заданий различной степени тяжести. Это и миссии типа «найти и уничтожить» или, наоборот, «найти и спасти», и разгадывание сложных и не очень головоломок, и даже расследование убийства.

## ШПАГИ ЗВОН И ЗВОН БОКАЛА

Героям приходится сражаться, торговать и пропускать через свои руки десятки и даже сотни разнообразных предметов. На первом месте – конечно, оружие. Рукопашное оружие (мечи, вибромечи, парализаторы), пистолеты (бластерные и подобные лучевые), винтовки (стандартные бластерные, а также арбалеты вуки и т.п.), тяжелое (мощные излучатели и автоматы), наконец – лазерные мечи (обычные, короткие и двойные). Броня бывает легкая, средняя и тяжелая, с соответствующими преимуществами и недостатками. Для джедаев предусмотрены легкие одежды, дающие минимум защиты, но не ограничивающие в использовании Силы. Дополнительные бонусы героям дают разнообразные пояса, имплантанты и визоры, увеличивающие многие параметры. Третий тип предметов – различные аптечки, антидоты и стимуляторы, наборы для ремонта (для дроидов). Последнее, что лежит в (абсолютно бесконеч-

## ИГРА В ИГРЕ

В KotOR есть три мини-игры. Pazaak – карточная игра, напоминающая Black Jack/«очко». Другое развлечение межпланетного масштаба – гонки. Реактивный байк нужно провести к финишу за определенное время; прошедший 3 трассы получает солидный денежный приз. Управление байком сведено до минимума, а сама гонка кончается за полминуты – особого удовольствия процесс не доставляет. Хотя компенсируется опытом и солидным кушем в случае победы. Третья забава – уничтожение вражеских истребителей с помощью




лазерной турели. Самая бессмысленная мини-игра – в случае победы пользы не приносит; в случае поражения – отбрасывает к предыдущему сохранению.


Ситхи – вымирающий моими стараниями вид


Модная карта, работает и под водой



Победа будет наша!





ном) инвентаре, – различные сюжетные и информационные предметы. Надо отметить, что к концу игры inventory разрастается до неприличных размеров, и ориентироваться в нем становится непросто.

## И СНОВА БОЙ!

BioWare не стали изобретать велосипед – боевая система «сильно напоминает» ***Neverwinter Nights***. Все те же роллы (бросание виртуальных кубиков), результат которых и определяет ход поединка. Если есть желание, то разобраться в механике происходящего достаточно просто. Если такого желания нет – поверь на слово, тут все честно. В любом случае, есть вечные правила: сильный герой лучше слабого, три бойца лучше одного, а самый сильный злодей все равно проиграет, если действовать с умом – etc.

Есть пауза, выбор персонажа и персональный стек команд. Раздражение вызывает лишь неудобная камера, жестко привязанная к выбранному герою и не всегда отображающая нужные части помещений. Также плох ограниченный радиус зрения – если один из героев оторвался от других и ввязался в бой, придется ждать, пока товарищи его догонят и увидят противников – и лишь тогда начнут сражаться. «Павших в бою» можно потом откачать и подкормить аптечками.

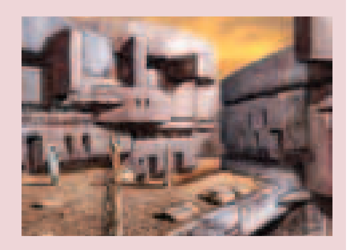
## ВДОЛЬ ДОРОГИ МЕРТВЫЕ СТОЯТ. И ТИШИНА...

Эта фраза как никакая другая НЕ подходит для описания мира KotOR. Все персонажи – живые; они находятся в постоянном движении и общаются друг с другом. Даже стоя на месте они ухитряются создавать иллюзию либо занятости, либо расслабленности. И пусть многие из них на одно лицо – но они стараются!

Те NPC, на которых обращаешь внимание, ведут себя в соответствии со своей расовой, классовой или политической принадлежностью. Люди могут игнорировать инопланетников; знать – чернь; ситхи – республиканцев. Или искать ссоры с теми, кто им не нравится. Те обитатели игры, которым что-то нужно от героев, сами начинают разговор или передают сообщение со свои-

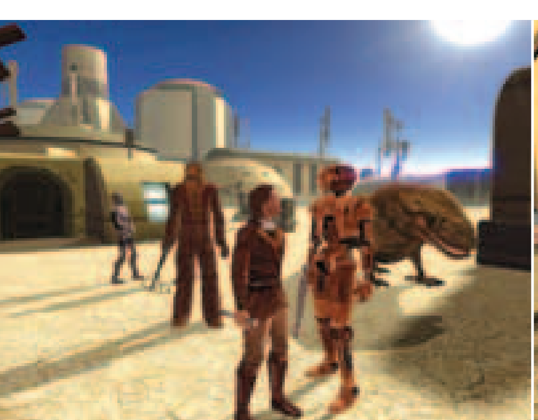
## ХРЕН РЕДЬКИ...

**У любой проблемы в игре обычно оказывается как минимум два решения – простое и правильное. Правильное решение «принадлежит» чаще всего Светлой стороне. Для Темной стороны более характерно простое решение: дать мечом по башке жертве, получить награду от заказчика... а потом и его убрать за компанию – это лишь один из примеров. В результате путь воина Света оказывается сложным и извилистым, а самому воину приходится быть коварным и изворотливым, чтобы обмануть плохих и**



**спасти хороших, не прибегая к чрезмерному насилию. Темная сторона кажется на первый взгляд кажется «легче» – но лишена некоторых бонусов.**











Отдохнуть бы, но долг зовет!





ми координатами. Впечатления от окружающего мира получаешь самые приятные.
Этому же способствует и великолепная графика игры. Даже минимальное разрешение и низший уровень детализации производит впечатление; что уж говорить о максимальных настройках! Открытые пространства Татуина, подводные глубины Манаана, стены и подземелья Тариса, огромные леса Кашиика – они настолько красивы, что хочется взять видеокамеру и отправиться туда лично.
Звуковое сопровождение тоже не подкачало. Даже тишина бывает разная – спокойная, сосредоточенная, гнетущая, пугающая. Не говоря уже о прочем – все на своем месте, идеально подобрано и реализовано, вплоть до полной озвучки разговоров в игре. Жужжание лазерного меча, стон поверженного врага и испуганные крики его товарищей – симфония, ласкающая слух.

## КУВШИН ГУТАЛИНА

Достоинств у игры – масса, устанешь перечислять. Это и интересный сюжет, и колоритные персонажи, и красивые ландшафты, и затягивающая атмосфера игры. Но именно из всего этого «меда» и вытекает предсказуемый «гуталин»: системные требования. То, что заявлено в качестве минимальной необходимой конфигурации, может обеспечить лишь запуск и работу игры. Если же хочется именно *насладиться* всем происходящим – пожалуйста, вперед в магазин за новым железом.
Тут можно поспорить, что это проблемы игрока, а не игры. И мне нечего возразить. Похоже, наступает такое время, когда 64Mb видеопамяти и 256 оперативной подходят лишь для «Ворда» и ***«Сапера»***. Так что, видимо, придется тратить сбережения на черный день. Потому что день, когда выходит такая игра, как Star Wars: Knights of the Old Republic, а ты не можешь насладиться ею в полной мере, иначе как черным и не назовешь.
Интересно, многие ли геймеры действительно соберутся сделать апгрейд компьютера ради игры? Если да – то это самая высокая оценка, которую игра может получить.

## ФАКТЫ

**11** уровней (от кораблей до планет) + 1 личный корабль

**10** и более локаций на каждом уровне

**100** или почти столько заданий получат герои

**190000** очков опыта и 20-й уровень: для их достижения достаточно...

**50** часов на прохождение игры в первый раз



## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 9.4 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 8.8 |



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** 9.0
+ Великолепная, затягивающая игра, где каждую минуту ожидаешь сюрприза
– Предсказуемость некоторых деталей сюжета

**ГРАФИКА** 9.0
+ Красивые ландшафты, динамические тени, хорошие модели персонажей
– Ролики на движке игры не настолько хороши, как хотелось бы

**ЗВУК И МУЗЫКА** 9.0
+ Звуки и музыка удачно гармонируют с тем, что происходит на экране
– Есть примеры, когда звук и музыка была несколько лучше

**ДИЗАЙН** 9.0
+ Отличный дизайн уровней, оружия и персонажей
– Хоть и редко, но встречается однообразие в дизайне окружающего мира

**УДОБСТВО** 8.0
+ Действия персонажей можно легко задавать на несколько ходов вперед
– Не очень удобная камера, чрезмерно раздутый и запутанный инвентарь

**ИТОГО**
Отличная по всем статьям игра; не страдает от «сделанности по мотивам»

**8.5**

# XIII

## «СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМУ» И НЕ СНИЛОСЬ



Текст: Иван «Tordosss» Закалинский



По мнению разработчиков, именно такой звук сопровождает контрольный выстрел в голову




Самая первая в истории игра для людей с плохим слухом

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК | Ubisoft France |
| ПОЙДЕТ | Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Четыре |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.xiii-thegame.com |

**Эти скриншоты, один в один похожие на комиксы, давно привлекали внимание журналистов. Сильный сюжет, опутанный политической интригой и всеобщей конспирацией, внушал доверие. Странное название будущей игры – *XIII* – подливало еще больше масла в огонь печи, в которой Ubisoft France пекли свой загадочный проект. Что и говорить, корочка вышла ароматной, хрустящей и безумно аппетитной. Правда, внутри коврижка оказалась вполне заурядной.**

### ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

Перед нами игра, представляющая собой один большой комикс. Сюжет, графическое оформление, заставки между миссиями, даже игровой процесс выполнены в прекрасно отточенном стиле рисунков на бумаге, которые так любят читать заокеанские дети. И взрослые тоже. Потому что в этом комиксе нет ничего общего с Микки-Маусом и ему подобными радостями раннего школьного возраста – здесь есть кровь, убийства, серьезный сюжет в стиле Сидни Шелдона и отнюдь не простой игровой процесс.

Над сценарием ***XIII*** создатели поработали неплохо. Несмотря на стандартную завязку «Главный Герой просыпается на пляже без памяти, но с пулей в голове», за дальнейшими изгибами сюжетной линии следить действительно интересно. Здесь обязательно будет всеобщая конспирация, частая смена героями носимых масок и внезапные возвращения памяти, вставленные ровно туда, куда следует – чтобы открыть нам новый кусочек мозаики, полностью собрать которую хочется после этого еще больше. Обязательным блюдом считается Секретное Общество Сильных Мира Сего, которое готовит сокрушительный план установления собственного господства над Америкой. В меру бредово, в меру затерто, но, черт побери, стопроцентно заточено под стиль XIII!

На протяжении всей игры каждое действие, которое от тебя «потребуют» разработчики, будет оправдано: ты работаешь только для себя; бесполезных задач вроде «пойди туда, сами не знаем на кой оно нам надо» ты не встретишь. Целостность сценария впечатляет, особенно на фоне сюжетной каши ряда последних проектов.

### ЭТОТ КОМИКС МЫ УЖЕ ЧИТАЛИ

Да, ты, несомненно, уже играл в XIII, пускай тогда он назывался по-другому: в плане игрового процесса наш комикс практически ничем не отличается от столпов жанра. В обыч-

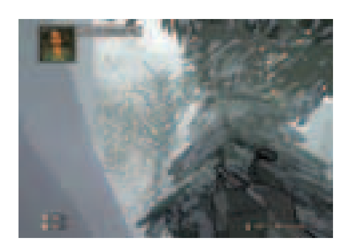
**Целостность сценария впечатляет, особенно на фоне сюжетной каши ряда последних проектов**




## О КОМПАНИИ

■ Ubisoft – крупнейший мировой издатель и разработчик игр. За плечами компании – такие всенародно любимые хиты, как Splinter Cell, серия Rainbow Six, Prince of Persia, Rayman. Тесно сотрудничает с нашей «Акеллой», благодаря чему мы можем наслаждаться первоклассной лицензионной продукцией западного игростроя.







ных миссиях тебе выдается приятно холодящий руки ствол, небрежными мазками художника на полотно уровня наносятся стычки с врагами, разбрасываются дополнительные патроны и в нескольких местах устанавливаются боссы, на которых придется разрядить не один магазин твоего любимого автомата. Иногда встречаются stealth-миссии, в которых врагов надо убивать тихо и, естественно, до того, как они добегут до заветной красной кнопки «тревога».

Откровений не будет. Будет прекрасно сделанный, захватывающий и классический игровой процесс.

Снимаем с трупа магнитную карточку, открываем дверь, встречаем двух врагов. Один сразу же получает headshot (не стоит даже и пытаться проделать подобное на дальних расстояниях), во второго высаживаем пять патронов из автомата, прячемся за угол, выскакиваем и довершаем начатое. Во время схватки тебя наверняка ранят (ничего критического, если ты не стоял столбом) – жми кнопку, отвечающую за прием аптечки и беги дальше по грамотно сделанным уровням, равномерно чередующим открытые и закрытые пространства. И которые, кстати, не заставляют возвращаться туда, где мы много раз были в поисках правильного выхода. Уровни вообще не успевали бы надоедать, если бы не странное желание разработчиков ввести сейвы только в промежутках между ними или в специально отведенных местах. Но ничего, скоро привыкаешь и почти перестаешь обращать на это внимание.

### НАШИ МЕТОДЫ

Со временем главный герой вспомнит все свои старые



## ФАКТЫ

**34** миссии

**3** картинки, сопровождающие каждый headshot

**15** видов оружия

**10** перезапусков миссии перед победой над главным боссом

**100** % выдержанный стиль

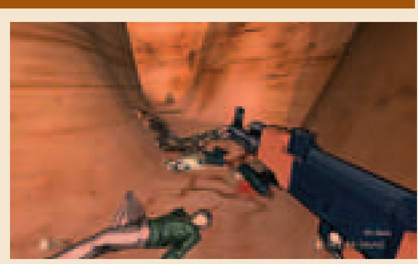
**4** магазина для автомата на каждого босса

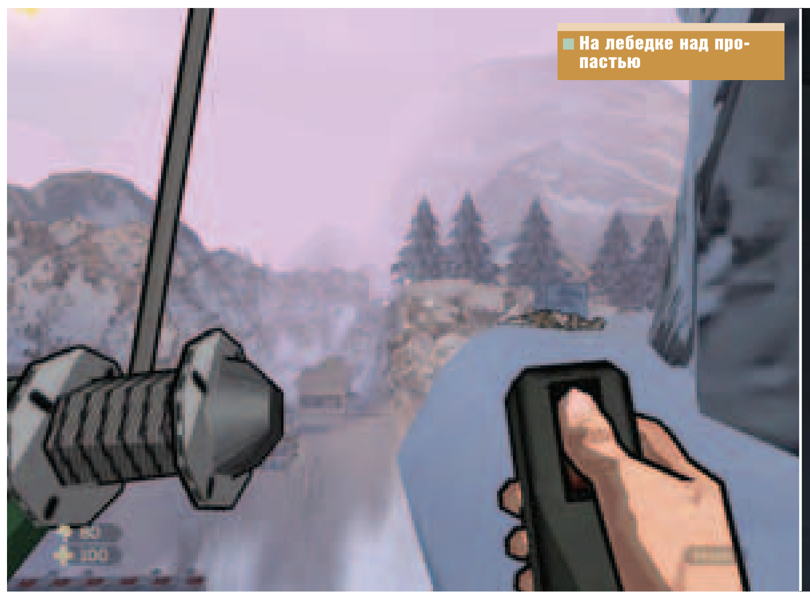
■ АК-47 проходит под названием «Kalash»



## ЭТОТ КОМИКС НЕЛЬЗЯ ЧИТАТЬ ВДВОЕМ

Ты знаешь, чего нас лишили разработчики? Любимой забавы, знакомой PC-геймерам с незапамятных времен: прохождения игры вдвоем! В смысле – когда экран делится надвое, на одном стуле сидят две задницы и каждый противник получает двойную дозу свинца. Дополнительный «фан-фактор» возникает из-за необходимости как-то распределить на двоих ограниченное пространство клавиатуры и одну-единственную мышку. Ты думаешь, это неудобно? Попробуй поиграть в Serious Sam. К сожалению, XIII отдает себя на «двойное растерзание» только владельцам игровых консолей. Игрокам на PC придется довольствоваться слабеньким мультиплеером.





На лебедке над пропастью

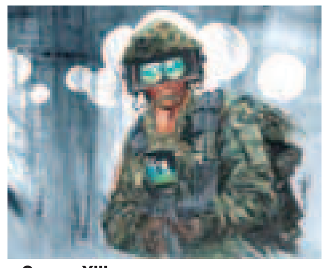


И тут у него пошла носом кровь

Нет, это не вид из глаз завсегдатая рейверских тусовок, просто вкололи наркотик

Во время тревоги кровь совсем не видна...

## ТО ЛИ ЕЩЕ БУДЕТ



Сюжет XIII основан на одноименном сериале французских комиксов. В игру, однако, вошли события только первых пяти книг из 15-ти. Этот факт, плюс намеки в конце игры... Наводит на подозрения о сиквеле.

способности: среди них «шестое чувство», позволяющее распознавать местонахождение врага по звукам его шагов, возможность использовать аптечки с двойной эффективностью и любимая штука всех охотников за головами – «инстинкт снайпера». Эта способность раз и навсегда фиксирует снайперский прицел, на ранних стадиях игры неизбежно плавающий в пока еще слабых руках нашего протеже. Способность особенно полезна на последних этапах игры, когда в жадные руки попадает трехзарядный арбалет – что может быть лучше трех headshot'ов подряд? Каждый из которых, кстати, сопровождает соответствующая серия картинок наверху экрана.

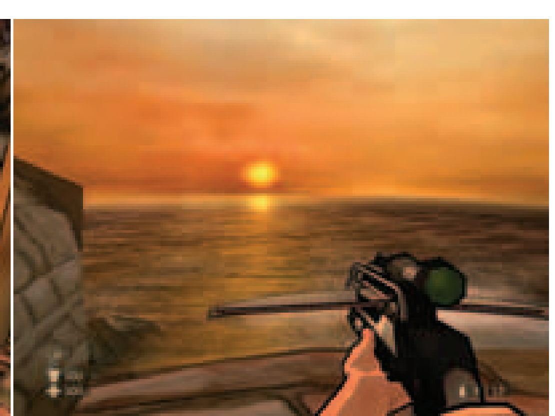
Оружие стандартно. Но до чего же приятно его использовать! С очаровательным звуком вытаскиваем из-за кожаного пояса метательный нож, одна форма которого обещает врагам много неприятностей; наводим прицел на голову и жмем кнопку «огонь». Плавный полет, сопровождающийся киношным инверсионным следом – и мы видим на увеличенных картинках, в какую именно часть головы вошел нож. А попробуй стрельнуть по врагам из подствольного гранатомета! Пускай они разлетятся в разные стороны как бревна – «правильной» физикой здесь и не пахнет, но удовольствие ты получишь наипервейшее. Из разряда тех, которые можно было испытать, разнося в щепки монстров из ***Doom 2***.

Не нравится то оружие, которое вложили в твои руки разработчики? Возьми с пола табуретку, швабру или бутылку – и разбей ее об голову врага. Наслаждение гарантируется. Одно жалко – переключение между разными видами ору-

**Возьми с пола табуретку, швабру или бутылку – и разбей ее об голову врага. Наслаждение гарантируется**











Когда я сюда зашел, они уже так лежали, честно!

жия здесь выполнено очень неудобно и происходит настолько медленно, что неверно нажатая кнопка, за которой закреплен тот или иной ствол, может стоит тебе жизни.

### И НАШИ НЕДОСТАТКИ СТАНУТ ДОСТОИНСТВАМИ

Это я про графику. Недостаток полигонов в моделях и нечеткость текстур воспринимается как часть стилистики игры: все выглядит ровно так, как можно увидеть в комиксе. Специально огрубленные штрихи, надписи на экране, озвучивающие основные игровые события, буквально от руки нарисованные спецэффекты – все так, как должно быть. К графической составляющей претензий нет вообще. Это не Васнецов, но в классе комиксов – определенно шедевр.

Хорошему рисунку – хорошее звуковое сопровождение. Музыка, конечно, динамическая. Это, пожалуй, главное, что о ней можно сказать – поскольку от игрового процесса она не отвлекает ни своей экстраординарностью, ни абсолютной провальностью: внимания на нее просто не обращаешь. Зато остальные звуковые эффекты в игре подобраны отлично: стандартных, переходящих из игры в игру звуков ты здесь практически не встретишь, каждый по-своему уникален и красив, насколько может быть красив звук комочков свинца, пробивающих навылет человеческое тело. Главного героя озвучивает сам Дэвид «X-Files» Духовны (David Duchovny), однако кроме известного имени своего обладателя этот голос из ряда других ничем не выделяется.

Многопользовательских режимов много, но продлить надолго впечатление от игры они вряд ли смогут. Даже несмотря на некоторые оригинальные идеи, вроде Deathmatch, в котором, подбирая очередной «рулез», никогда не знаешь, что окажется внутри. Забава ненадолго, скажем прямо.

В эту игру легко влюбиться на время прохождения, но после всех передряг и полной победы... Назад ты будешь оглядываться недолго.

Прекрасное занятие на несколько вечеров, но вовсе не веха в игровой индустрии. Совсем как комикс: отличный отдых для мозгов, наполненный стильными зрительными образами и сюжетом, не требующим от следящего за ним никаких усилий.

Не Достоевский, конечно.



### ШПИОНСКИЕ ГЭДЖЕТЫ

Какой же шутер с претензиями на шпионскую направленность и без хитроумных приспособлений для совершения невиданных безобразий? XIII в стороне не останется. Наиболее часто наш герой использует Grappling Hook – «кошку», к которой привязан железный трос на лебедке. С ее помощью труднодоступные места перестают быть таковыми. Затем идет универсальная отмычка – открывает любую дверь, правда, отнимает драгоценное порой время. Ну, и самый запоминающийся гэджет: подслушивающее устройство, определяющее по вибрациям стекла, о чем идет разговор на расстоянии нескольких сотен метров. Для самых извращенных в комплект входит оптический прицел.





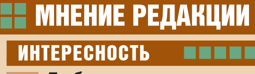
### ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0





### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**

+ До блеска отполированный геймплей с приятными новшествами
− Нововведений все же меньше, чем хотелось бы. Нет нормальных сейвов

**ГРАФИКА 8.0**

+ Оригинальный стиль, прекрасно передающий визуальный ряд комикса
− Персонажи порой двигаются с «грацией Буратино»; огрехи в моделях

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**

+ Оригинальный и красивый звук, атмосферная динамическая музыка
− Главный герой «подает голос» чересчур редко и совсем невыразительно

**ДИЗАЙН 10.0**

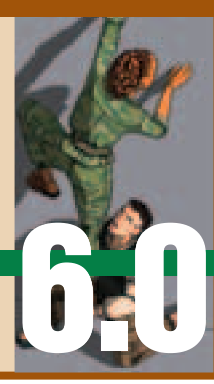
+ Тщательно продуманный и целостный мир игры; стилистика книги комиксов
− Минусы в стопроцентно выдержанном стиле можешь попробовать найти сам

**УДОБСТВО 7.0**

+ Не считая клавиш переключения оружия, все – на достойном уровне
− Клавиши переключения оружия не вписываются ни в какую раскладку

**ИТОГО**

По сути дела – всего-навсего классика жанра, хоть и в красивой обертке



# MASSIVE ASSAULT

## ШАХМАТЫ XXI ВЕКА





Игровое меню выполнено в духе Command & Conquer: Generals - там непрерывно кипит красивый бой



Боевые действия на границе обычно затягиваются на очень долгое время — никто не хочет уступать

Текст: Роман Епишин

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Turn-Based Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Matrix Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Media 2000 |
| РАЗРАБОТЧИК | Wargaming.net |
| ПОЙДЕТ | Процессор 600Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До двух |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.massiveassault.com |

**Чем только не стращают нас, игроков, господа разработчики. И апокалипсисы не по разу в день пророчат, и вторжениями пришельцев пугают, а захват власти различными корпорациями давно уже видится неизбежным. Не единожды мы переживали и колонизацию других миров, и войны за раздел собственного. Но обо всем этом предпочли забыть сотрудники Wargaming.net. Вновь травят они истории о мрачном будущем, о жестоком кризисе ресурсов, об экспансии других миров и борьбе за них. Чем отличаются негодяи из Phantom League от сотен других отрицательных героев, а благодетели из Free Nations Union – от тысяч других положительных, не ведают, наверно, сами создатели. Да они и не задаются таким вопросом. Есть два лагеря, плохие и хорошие. Эни-бени-рики-таки – сторона выбрана. К оружию!**

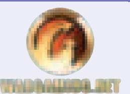
### СЛУЧАЙНОСТИ И ЗАКОНОМЕРНОСТИ

*Massive Assault* – типичнейший представитель жанра Turn-Based Strategy. И пусть не обманывают вас скриншоты, демонстрирующие высочайшего класса графику и захватывающие дух спецэффекты. Стремительный бой и Massive Assault – вещи несовместимые. Наблюдать красочные взрывы и плавную анимацию вы будете лишь в качестве неинтерактивного кино между ходами. Сам же игровой процесс заключается в тщательном планировании действий, в точности как удачная шахматная партия строится на аккуратном просчитывании ходов.

У каждой боевой единицы есть определенный радиус движения и атаки, а также показатели мощности вооружения и брони в цифровом эквиваленте. При этом, если уровень брони цели равен «5», а сила атакующего – «3», то жертва останется доживать свой век с двумя оставшимися после попадания единицами защиты. Суровый расчет – никаких случайностей или зависимости повреждений от места попадания. На первый взгляд, конечно, неплохо, ибо победа целиком и полностью зависит от ваших полководческих способностей. Но то лишь на первый взгляд...

Фактор неожиданности в Massive Assault кроется не в структуре боя. Карта-уровень делится на сектора с домиком в центре каждого из них. Игра выдает каждый сектор за государство, а домик – за его столицу. Домик-столица приносит деньги, которые нужны на закадровое производство юнитов. Игроку не требуется самому строить заводы, городские центры и прочую инфраструктурную дребедень, прочно

**И пусть не обманывают вас скриншоты, демонстрирующие высочайшего класса графику и захватывающие дух спецэффекты**



## О КОМПАНИИ

Wargaming.net – студия, специализирующаяся на военных стратегиях. Среди обязательных признаков собственных проектов называют глубокую стратегическую концепцию, динамичный игровой процесс, качественную графику и сильный многопользовательский режим.





укоренившуюся в стане real-time стратегий. Нетрудно догадаться, что чем больше секторов-государств, тем большую армию можно финансировать. Причем здесь фактор неожиданности? Дело в том, что игрок появляется на карте каждый раз в разных секторах. Ты можешь обнаружить себя в защищенном скалами уголке, или на простреливаемой со всех сторон равнине. Опять же, с одной стороны налицо неисчерпаемый потенциал replay ability, однако за ним кроется изматывающая и без того расшатанные нервы необходимость снова и снова перезагружаться, чтобы оказаться если уж не в выгодном, то хотя бы не в заранее проигрышном положении.

## МЕСТНЫЙ DEEP BLUE

Massive Assault объективно крайне сложна. По первости даже на уровне Easy враг обставит тебя в считанные минуты. Компьютер играет с равнодушием машины и никогда не ошибается, максимально используя строгую математичность боя. Хоть как-то сопротивляться бездушной железке возможно лишь после нескольких часов игры, потраченных на ознакомление с хитростями пошаговых сражений и изучение различных приемов. Кстати, рассчитывать на спасительный с виду Tutorial не рекомендую. В него услужливые разработчики заложили курс обучения движению и стрельбе. Учитывая, что это очевидные вещи, единые для всех пошаговых игр от ***Heroes of Might and Magic*** до ***Operation: Silent Storm***, необходимость наличия именно такого обучающего режима вызывает серьезные сомнения. А обучаться, на самом деле, есть чему. В игре задействованы воздушные, наземные, наводные и подводные юниты, каждый со своими достоинствами и недостатками. Например, далеко не все из 13

## ФАКТЫ

- **2** противоборствующих лагеря
- **26** юнитов, по 13 у каждой из сторон
- **5** тренировочных уровней
- **24** отдельных сценария
- **4** кампании
- **6** отличающихся ландшафтом миров
- Действия на земле, в воздухе, на воде и под водой

## ЕЩЕ ОДНО МРАЧНОЕ «ЗАВТРА»...

Несмотря на ничтожное проявление сюжета по ходу игры, сценаристы Wargaming.net сочинили объемную предысторию, представленную в виде хронографа на сайте игры. О ее оригинальности судите сами...
К 2056 году на Земле отгремела Третья мировая. Зло повержено – добро торжествует. Учрежденное Правительство Свободных Наций (Free Nations Government) на протяжении 30 лет поддерживает мир и порядок. В эту «золотую» пору человечество отправляет ряд экспедиций на поиски других миров. В 2090 году некие бессовестные террористы одним внезапным ударом уничтожают все основные месторождения нефти и урановые шахты. Земля оказывается ввергнута в жестокий экономический кризис и череду локальных конфликтов. В ходе смуты определяются два основных противоборствующих лагеря: «хороший» Союз Свободных Наций (Free Nations Union) и «плохая» Призрачная Лига (Phantom League). Начав войну на Земле, они переносят ее на колонизированные планеты. Далее к конфликту подключаетесь вы.





Обрати внимание на отражения юнитов в воде. Нечасто встретишь такое в пошаговых стратегиях



Защитные башни оснащены двумя солидными ракетными установками... Стреляют при этом исключительно «молниями»

Шейдеры – одно из величайших изобретений человечества!

### К ВАШИМ УСЛУГАМ



Massive Assault ведет себя дружелюбно по отношению к игроку. Предусмотрена огромная база подсказок и напоминаний. Если ты забыл отдать приказ о стрельбе одному из юнитов – напомнят. И так далее.

имеющихся у каждой стороны боевых единиц могут стрелять «через» стоящего впереди союзника. Не все могут перемещаться через занятые другими бойцами клетки. Не все, наконец, вообще могут атаковать! Безусловно, во всех этих тонкостях можно разобраться самому, но лишь ценой многократных поражений, ибо противник, повторюсь, скидки на неопытность не делает. Впрочем, так называемые «хардкорные» игроки наверняка оценят столь агрессивный AI по достоинству. Но вот вопрос: какой процент поклонников TBS может, положа руку на сердце, отнести себя в разряд «хардкорных» любителей запредельной сложности? Ведь игра на то и игра, чтобы развлекать и расслаблять.

## ИЗ РАЗРЯДА «ДУХ ЗАХВАТЫВАЕТ!»

Зато графическая сторона Massive Assault подарит развлечения и расслабления на неделю вперед. Визуальная часть оформлена, что называется, по последнему слову техники. «Шейдерная» водица исправно отражает боевые единицы, выглядящие ничуть не хуже благодаря отличной детализации и плавной анимации. Их техногенный дизайн отлично вписывается в общую сюрреалистичную картину зеркальных озер и ярких ландшафтов. Взрывы традиционно хороши, равно как и эффекты выстрелов военной техники.
К слову, кроме техники в игре ничего нет. Ни вам десантников, ни пехотинцев – лишь мрачные шагающие роботы, тяжелые танки, гусеничные мортиры, вооруженные до зубов крейсера, подлодки, самолеты...
Озвучка всего этого механического добра, естественно, соответствующая. Бездушность техники компенсирует закадровый голос женщины-комментатора. Причем мне, например, запомнился не столько ее яркий восточноевропейский акцент, сколько одна единственная фраза, сказанная совершенно равнодушным тоном. «I will reward you, personally, later, if you want», – заявила незримая и, надеюсь, прекрасная незнакомка после выигранного матча... Увы, обладатели локализованной версии игры не смогут послушать гостью из Восточной Европы. Сотрудники **Media 2000** проделали отличную работу по переводу всех письменных и устных текстов, к сожалению, растеряв при этом часть шарма оригинальной версии.

**«I will reward you, personally, later, if you want», — заявила незримая и, надеюсь, прекрасная незнакомка**








## НЕ ЖЕЛАЕТЕ ПАРТИЮ?

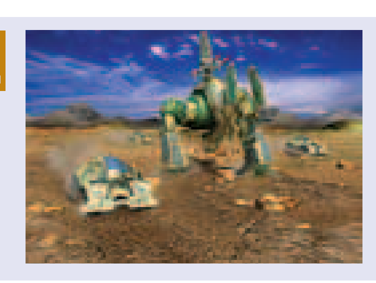
Почему именно «партии»? Речь ведь идет не о спортивной игрушке. Однако называть разворачивающиеся на экране события «миссиями» или, тем более, «войной» язык не поворачивается. Сюжет, уже получавший в этих строках булыжники в свой огород, завершается там же, где начинается, то есть во вступительном видеоролике. Дальнейшее развитие событий в четырех, с позволения сказать, кампаниях представляет собой чередование защитных и наступательных операций. Необходимо победить врага путем захвата новых земель и сохранения собственных – вот и вся «драматичная» и «интригующая» история.

Кроме псевдокампаний игра может предложить тебе 24 отдельных сценария и интересный режим World War. Последний представляет собой «тактический deathmatch», официально признающий свою безыдейность и делающий ставку именно на вдумчивый игровой процесс. Перед игроком ставится задача: захватить шесть внешне различных миров-карт. Здесь-то и начинается максимальное использование всех хитростей тактики (в виде битв за сектора-государства) и стратегии (в виде планирования очередности захвата секторов и распределения всегда стесняющих действия финансов).

Следует отдать должное создателям за гениальную догадку внедрить в игру режим Hot Seat. Собравшись с друзьями за бутылочкой пива, никогда не задумываешься над различными сюжетными «наворотами», обычно они лишь мешают. Здесь же таковые отсутствуют как класс. Просто садись, играй и получай удовольствие. Кстати, таким образом мгновенно решается вопрос чрезмерной сложности, поскольку AI в таком поединке не участвует.

## СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ ДРУГ

Особой гордостью разработчики считают систему «тайных союзов». Суть ее в том, что с начала миссии каждая сторона располагает неизвестными оппоненту союзниками. Задействовать их скрытые резервы в виде дополнительных юнитов ты можешь в любой удобный момент, поставив тем самым врага в невыгодное положение. Противник, разумеется, волен поступать также. Подобные неожиданности действительно приятно разнообразят игровой процесс.



## ШАХ И МАТ!

На самом деле, сравнение Massive Assault с настольными играми более чем уместно. Суди сам: походовая система, математическая точность в сражениях, изначально полностью открытый набор юнитов, многообразие тактический решений. Отличное графическое оформление – лишь дополнительный плюс. Если ты поклонник научной фантастики и любитель техногенных баталий, то игра разочарует. Слишком уж примитивен событийный ряд. Зато в качестве усложненного варианта виртуальных шахмат проект подходит идеально. Что может быть лучше рюмочки послеобеденного коньяка, дорогой ароматной сигары и партии Massive Assault в компании хорошего друга...

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 7.9 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.4 |



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Глубокий, игровой процесс, прекрасно реализованный Hot Seat
– Слишком сложно, однообразные миссии, притянутый за уши сюжет

**ГРАФИКА 9.0**
+ Высокая детализация, отличные спецэффекты, живописный ландшафт
– Кому-то графика может показаться чрезмерно яркой и пестрой

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Очень качественная озвучка и отличная музыка
– Однако она слишком стандартна, если не сказать — банальна

**ДИЗАЙН 7.0**
+ Возможность активного использования ландшафта
– Некоторая унылость пейзажей

**УДОБСТВО 8.0**
+ Интуитивный интерфейс, к которому мгновенно привыкаешь
– Досадная ошибка с исчезновением курсора, случается регулярно

**ИТОГО**
Необыкновенной красоты «шахматы» с неуместной претензией на sci-fi сюжет



**6.0**

# BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

## ИСТОРИЯ ЖИЗНИ



Текст: Вадим Милющенко



Подчас Джордж корчит игроку такие рожицы, что становится страшно за его здоровье...



Нос разбившегося самолета, торчащий из скалы... Где-то мы это уже видели... Притом, много раз

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action / Adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ | DreamCatcher |
| РАЗРАБОТЧИК | Revolution Software |
| ПОЙДЕТ | Процессор 750MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.revolution.co.uk |

**Квест от Revolution Software – нечто большее, чем просто игра. Это целая жизнь. Точнее, ее самая яркая и веселая сторона: приключения. А кто не хочет стать отважным героем/таинственной незнакомкой и ринуться в самую гущу приключений? Пусть и не выходя из дома – но зато уж от всей души.**

### СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

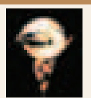
История создания ***Broken Sword: The Sleeping Dragon*** (далее – ***BS:TSD***) чем-то напоминает мне качественный, захватывающий детектив какого-нибудь именитого западного писателя. Что только ни творили со своим детищем разработчики из **Revolution Software**: программный код постоянно модернизировался, диалоги оттачаивались, характеры главных героев менялись по несколько раз на день; от старых идей отказывались, но спустя какое-то время вновь к ним возвращались... и так до бесконечности. Каждое интервью Чарльза Сесила (Charles Cecil) воспринималось игровой журналистикой как вести с поля боя: «Окончательный сюжет утвержден!». Эль Команданте Чарльз заслуженно срывал бурные овации, а PR-отдел Revolution тем временем разрабатывал новые стратегические ходы. Слава богу, разработчики хотя бы обошлись без неожиданного похищения программного кода в духе Half-Life 2 и срочного переноса даты выпуска игры на «более поздний срок». Подобная неопределенность в свое время загубила такие многообещающие проекты, как Simon the Sorcerer 3D, Prince of Persia 3D и Space Quest: The Lost Chapter; то же самое вполне могло произойти и с детищем Revolution Software. Реклама – двигатель торговли, но зачастую – стоп-кран настоящего искусства. К счастью...

**Эль Команданте Чарльз заслуженно срывал бурные овации, а PR-отдел тем временем разрабатывал новые стратегические ходы**

### ЧТО В ИМЕНИ ТВОЕМ?

...Revolution Software не зря носит свое название: удивлять и шокировать людей – их хобби, переросшее со временем в профессиональную работу. Наиболее яркие проекты компании – Broken Sword: The Shadow of the Templars и In Cold Blood в свое время наделали немало шума, ведь все неожиданное, новаторское и даже дерзкое всегда привлекает внимание.

К слову о дерзости: в разработке BS:TSD тоже не обошлось без скандала. В одном из интервью Чарльз Сесил заявил буквально следующее: «Пиксель-хантинг – это пережиток прошлого». И это сказал человек, создавший один из самых ярких классических квестов в истории?! Волна негодования прошлась по стройным рядам квестоманов. Многие уже тог-



## О КОМПАНИИ

В 1996 году мир узнал о существовании Revolution Software (Англия). За время своей работы они создали несколько игр (в т.ч. In Cold Blood, Lure of the Temptress), однако главным проектом компании стала трилогия Broken Sword, ныне завершенная. Сегодня разработчики трудятся над необъявленным пока что проектом.





да похоронили в своем сердце третью часть знаменитого сериала; другие решили подождать официального релиза, который должен был подтвердить их самые страшные предположения.
«Других», очевидно, оказалось больше «многих» – с самого появления на прилавках игра продавалась очень уверенно. Неплохая сюжетная интрига, качественно проработанные характеры абсолютно всех героев игры, великолепная графика и реалистичная анимация заставили вернуться часть игроков в лоно почитателей Revolution Software.

### НАС НЕ ДОГОНЯТ!

BS:TSD – по-своему потрясающий проект, способный стать панацеей от скуки долгими зимними вечерами. Проведя все свое свободное время в компании Нико и Джорджа, вдруг понимаешь, что жажда приключений, которую ты подавил еще в глубоком детстве, вновь возвращается в твое сердце и душу. Благо, сюжет игры тому способствует.
Новое приключение начинается со специального, секретного задания патентной фирмы, которое поручено одному из лучших сотрудников – Джорджу. Он должен как можно скорее вылететь в Конго – там расположилась сверхсекретная лаборатория гения физики, которому удалось изобрести вечный двигатель. Пролетая над дикими тропическими лесами, небольшой самолет попадает в ужасную бурю – молнии уничтожают оба двигателя, и машина начинает падать в пугающую неизвестность.
Слава богу, никто не пострадал! Немного полазив по скалам, Джордж становится свидетелем жестокого убийства. Как оказалось, убит тот самый профессор, который изобрел вечный двигатель. И почему Джордж всегда попадает в разные неприятности?

## ФАКТЫ

- **6** лет мучительных ожиданий
- **3** платформы, на которых вышла игра: PC, PS2, Xbox
- **19** человек в команде разработчиков
- **2** героя: Нико и Джордж
- **5** стран мира, которые тебе предстоит посетить
- **12** чашек кофе, выпитых автором за время прохождения игры
- **234** тысячи мужских сердец, разбитых красавицей Нико

## REVOLUTION SOFTWARE В ЛИЦАХ

Чарльз Сесил (Charles Cecil) – главный идеолог компании. Именно его светлому уму принадлежала идея создания этой замечательной игры.
Суша Сингх (Sucha Singh) – прекрасная анимация Нико и Джорджа – ее рук дело.
Эмануэль Сальвуччи (Emanuele Salvucci) создал мир, окружающий наших героев.
Патрик Скелтон (Patrick Skelton), Джонатан Митчел (Jonathan Mitchell), Эндрю Боскет (Andrew Boskett) написали оригинальный программный код.
Бен МакКалоу (Ben McCullough) был ответственным за звук и музыку.
Тони Уорринер (Tony Warriner) и Стив Инс (Steve Ince) написали сценарий – одну из главных «изюминок» всего проекта.



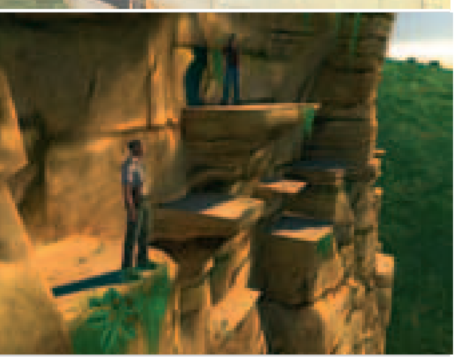


Кроме пугающих рожиц, Джордж умеет принимать вульгарные позы









## ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ?



Чем компания займется в дальнейшем? Продолжит создавать квесты? Попытается совершить революцию в другом жанре? Чарльз Сесил лишь загадочно улыбается, храня свои секреты. Ждем новых громких заявлений?..

Тем временем, на другом конце света – в Париже – очаровательная девушка Нико, одна из лучших журналисток местной газеты, собирается взять интервью у компьютерного гения. Но – увы и ах – за несколько минут до ее прибытия молодой человек был убит таинственной незнакомкой. Прибывшая на место преступления полиция во всем винит Нико, поэтому девушке просто необходимо во всем разобраться и найти истинного убийцу.

Естественно, эти убийства как-то связаны между собой – поэтому Джорджу и Нико предстоит вновь встретиться и, используя весь свой ум, силу и обаяние, распутать очередной вероломный заговор против человечества. Что ж, спасать население планеты нам не впервой!

В нить повествования вплетены тамплиеры, о которых мы успели уже порядком подзабыть. Таким образом, Broken Sword: The Sleeping Dragon, как это не печально, поставила точку в истории двух отважных героев. Четвертой части не будет – это понятно всем, кто прошел игру от начала до конца и посмотрел финальный ролик. Так что наслаждайся каждым словом, каждой шуткой, каждой репликой наших давних друзей – Нико и Джорджа. Больше ты их не увидишь.

К сожалению, две довольно серьезные проблемы препятствуют наслаждению великолепным финалом трилогии.

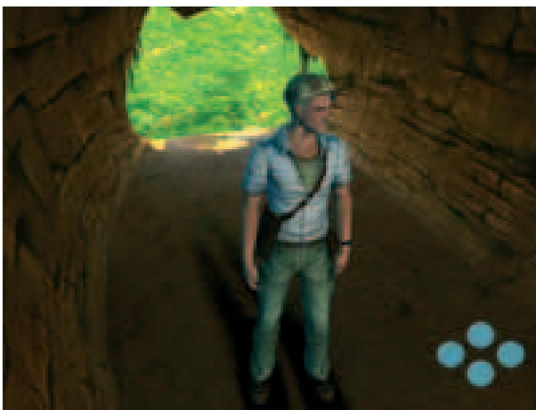
## УЖАС, ЛЕТЯЩИЙ НА КРЫЛЬЯХ НОЧИ!

Это я об управлении. Немного пафосно? Что ж, возможно... А если так: «Кошмар, восставший из Ада!» Опять промашка? Да черт с ним, сути дела это не меняет – BS:TSD страдает страшной болезнью, называемой в простонародье «ужасное управление». Сей недуг пришел к нам из южных тропических лесов, где фауна представлена такими вирусогенными видами, как PS2, Xbox и GameCube. Даже современные витаминные комплексы, состоящие из отменной графики, сюжета и музыкального оформления, не могут спасти заразившуюся игру от презрения PC-игроков, приводящего к летальному исходу и стремительному забвению.

Да, BS:TSD – это, безусловно, игра будущего... Но таковой она будет являться только для обладателей современных консолей. Компьютерные иг-

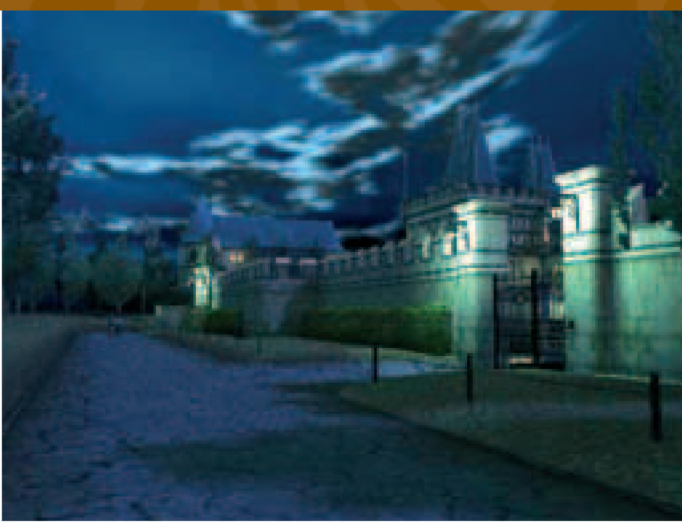
**Многие уже тогда похоронили в своем сердце третью часть знаменитого сериала, другие решили подождать официального релиза**








Графика в новой части Broken Sword крайне важна для создания атмосферы



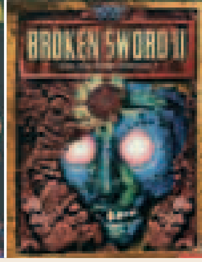
роки погорюют, да и забудут: ведь смогли же мы как-то пережить Halo? Обидно такое невнимание к компьютерной версии. Так и хочется поставить игре жирную двойку.
Что же такого ужасного в управлении? Оно использует исключительно клавиатуру, и ничего кроме нее. Бездействие любимой и привычной мыши вызывает у квестовиков нарушение всех рефлексов – что не может не расстраивать. Более того: разработчики умудрились каким-то образом довести до абсурда и клавиатурное управление – в критических моментах, когда решение нужно принимать немедленно, нужные клавиши постоянно оказываются не на том месте (переназначаются относительно ракурса камеры) – то ли глупая шутка, то ли издевательство.
Некоторые «скоростные» моменты пройти удается лишь с большим трудом. К примеру, в эпизоде, где Нико впервые появляется в Париже, ее два раза пытаются убить. Чтобы предотвратить это, придется использовать все: начиная сковородкой и заканчивая дверцей холодильника. На все про все – несколько секунд. Которых явно недостаточно, чтобы банально отыскать нужную кнопку на клавиатуре – и так до бесконечности. При том, что подобные моменты встречаются практически на всех этапах игры.

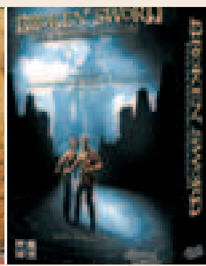
## ВНИМАНИЕ, СЕЙЧАС ВЫЛЕТИТ ПТИЧКА

Второй проблемой стала камера. Пройдя игру, я так и не понял, на основе чего она брала те или иные ракурсы. Что было положено в основу управления – очередная несмешная шутка? Панорамы появляются где надо и где не надо: словно разработчики все время пытаются продемонстрировать прелести движка, локаций, дизайна и анимации. Не надо, спасибо. Последняя игра, в которой я видел такую отвратную работу «оператора-постановщика», была ***Sallambo***. Но в том случае проект не позиционировал себя на рынке как «Лучший квест года».
Привыкнуть можно ко всему. И, вопреки жутким неудобствам, игра на меня произвела приятное впечатление. Жаль только, что это приятное впечатление столь явно рассчитано на тех, кто сидит перед телевизором с геймпадами в руках...

## ИСТОРИЯ BROKEN SWORD

**Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996), произвела настоящую сенсацию в жанре. В переломный для квестов момент на сцене появился проект, определивший развитие жанра на многие годы вперед.**
Чарльз Сесил стал всемирной знаменитостью и одним из самых влиятельных людей квестовой индустрии.
Окрыленные – точнее, опьяненные – успехом разработчики уже спустя год выпускают продолжение: Broken Sword: The Smoking Mirror. Оно хоть и было воспринято критикой и публикой «на ура», но все же явно уступало оригиналу. Broken Sword: The Sleeping Dragon – третья по счету игра с участием Нико и Джорджа. Увы, «приставочный идеал» – это диагноз.



## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.1



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Оригинальный сюжет делает игру одной из лидеров квестовой индустрии
– Медлительность героев убивает. Хочется крикнуть: «Беги, Нико, беги!»

**ГРАФИКА 9.0**
+ Первый квест с реальной анимацией главных героев
– Иногда встречаются практически одинаковые текстуры

**ЗВУК И МУЗЫКА 8.0**
+ Музыка вписывается в чарующий дизайн различных игровых локаций
– Почему во Франции все разговаривают исключительно на английском?..

**ДИЗАЙН 10.0**
+ Стильно, качественно, профессионально, красиво, продуманно, дорого...
– Ну разве только: «нет предела совершенству!»

**УДОБСТВО 4.0**
+ Любители консольных экшенов, возможно, будут приятно удивлены...
– Управление осуществляется с клавиатуры – ужасно непривычно

**ИТОГО**
Пока появляются такие игры, как Broken Sword 3, жанру гибель не грозит



**8.0**



# DEUS EX: INVISIBLE WAR

## НЕ ИГРУШКИ




Текст: Константин Инин



Omar, местный черный рынок. В прошлом – биомодифицированные люди



Они были невежливы. Один скончался, не приходя в сознание, двое в отключке

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | RPG/Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Eidos Inc. |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | «Новый Диск» |
| РАЗРАБОТЧИК | Ion Storm |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.deusex.com |

**Начнем вот с какой мысли: после Коллапса WTO смогла начать процесс объединения мира, связывая анклавы торговыми отношениями; на все нападки Ордена представители WTO твердо отвечали, что объединение, а не глобализация – их основная задача. Непонятно? Естественно; но, пожалуй, это единственная проблема *Deus Ex: Invisible War*.**

### ЧИСТЫЙ ЛИСТ

Наша героиня (при желании – герой) просыпается у себя в комнате в общежитии для курсантов; голограмма наставницы приветствует юного бойца и предлагает проследовать в комнату отдыха – там его ждут товарищи. Здание время от времени содрогается, но наставник уверяет, что никакой опасности нет.

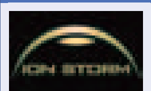
Дело происходит в Сиэттлском филиале школы спецназа Тарсус. Алекс только что переведена сюда из разрушенного в заставочном ролике Чикаго: город погиб фактически полностью. В Чикаго жили приемные родители Алекс; теперь в ее жизни нет фактически ничего, кроме школы.

Биологические модификации дают выпускникам Тарсус особые возможности; в услугах спецназовцев заинтересован ряд организаций. Основная сила в новом мире – WTO: глобальная, богатая, с системой баз и собственной армией. WTO объединяет мир, получая от этого свою выгоду; местные антиглобалисты – Орден – обвиняют WTO в стандартизации мира, заявляют, что такая политика ведет к кризису, и предлагают идти по пути духовности и света. Многочисленные второстепенные организации преследуют свои интересы, но так или иначе сотрудничают с двумя основными игроками.

В комнате отдыха Алекс действительно находит сокурсников; и немедленно выясняется, что здание действительно находится под угрозой: его атакуют представители Ордена. Пробираясь к выходу и отбиваясь от «братьев», Алекс параллельно получает видеограммы от соседки по коридору, с которой она была знакома еще по Чикаго. Соседка утверждает, что задача Ордена – не уничтожить школу, а освободить курсантов: соседка призывает Алекс немедленно идти в Храм Ордена и узнать правду.

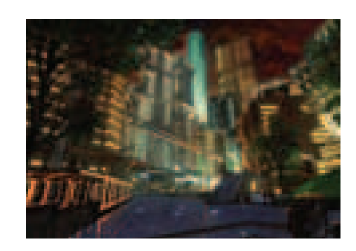
Алекс стоит на выходе из школы. Ни дома, ни задачи, ни информации. Одни предложения присоединиться немедленно, «иначе враги тебя обманут и используют, негодяи». Игра предупреждает: «Разные люди могут давать вам разные задания, иногда – взаимопротивоположные. Тщательно взвешивайте выгоду от того или иного варианта и помните: в Deus Ex нет «неправильного пути».

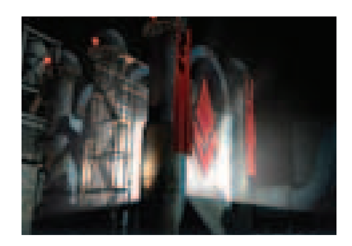
**Тщательно взвешивай выгоду от того или иного варианта и помни: в Deus Ex нет «неправильного пути»**



## О КОМПАНИИ

Компания Ion Storm основана Джоном Ромеро после его ухода из id Software. Джон обещал взорвать жанр FPS своей *Daikatana*. Получилось. Выйдя, это ужасный шутер еще и свел на нет авторитет Ромеро. RTS *Dominion* была не удачной, а вот *Deus Ex* неожиданно и крайне приятно отличается от продуктов компании.





## МИНИМАЛИЗМ

Deus Ex – RPG+Action. С экшеном все понятно: классический трехмерный движок, у противников реализованы модели слуха и зрения. Много ориентации на местности и stealth, меньше пальбы (то есть никто не мешает тебе быть крайне агрессивным и идти, сметая все на своем пути, но и тогда пальбы будет немного – просто потому, что противников тоже немного). Экшен здесь – это скорее формат, а не жанр. Action – носитель для RPG.

С RPG все интереснее. Персонаж не получает опыта: развитие его выражается в том самом биомодифицировании, о котором так много говорят все противоборствующие стороны. В пять слотов – глаза, череп, скелет, руки, ноги – могут быть вставлены импланты. Для каждого слота есть три варианта развития: скажем, апгрейд руки может а) увеличивать физическую силу; б) давать игроку способность разбрасывать вокруг себя токсичные вещества; в) позволять игроку контролировать все механизмы в игре. Возможен только один вариант развития: получаем индивидуальный набор из пять навыков. Inventory – это шесть активных и шесть запасных слотов. Одних гранат в Deus Ex достаточно, чтобы забить гораздо больше места. Таскать с собой все, что находишь, здесь совершенно нереально: более того – нереально даже взять по одному типу каждого оружия. Ты неизбежно выбираешь пару любимых пушек, наиболее часто используемые гранаты, необходимые утилиты – все под свой стиль игры.

Движение по игре абсолютно свободно. С этой точки зрения Deus Ex – совершенно правильная RPG. Ты можешь какое-то время балансировать между фракциями и затем присоединиться к одной из них; ты можешь игнорировать их желания и заняться собственным расследованием



## ФАКТЫ

**4** уровня сложности – от чистых «размышлений» до напряженного экшена

**15** видов биомодификаций, возможность перестройки по ходу игры

**2** типа противников – органические и неорганические

достойное продолжение обласканного прессой Deus Ex



## ДРУГАЯ ИГРА

Deus Ex все как-то пугающе по-взрослому. Вживаясь в мир, ты начинаешь играть по-настоящему – но при этом все дальше уходишь от привычной, отстраненной манеры игры. Той, когда хладнокровно сейвишься и проверяешь, выживет персонаж при таком прыжке или нет. Когда копишь деньги, просто любуясь цифрой. Когда вычисляешь сюжет, прикидывая, почему разработчики поставили сюда этого NPC. Когда вообще помнишь, что его сюда поставили разработчики.

Впрочем, это известно давно: есть игры, после которых переходишь дорогу с мыслью «не страшно, еще пять жизней». А есть такие, после которых замечаешь на улицы все камеры слежения. Потому что от этого зависит жизнь.





Политкорректность не помешает тебя убить







Трущобы. Бьется в тесном мусорном баке огонь







### ЦЕННЫЙ КАДР



Ты можешь позволить себе какое-то время изучать стороны, не примыкая ни к одной: ты слишком нужен, и даже в случае прямого нарушения одной из сторон официальные лица готовы сквозь пальцы смотреть на «временные недоразумения».

ситуации; или можешь работать на черном рынке. В любом из случаев тебе предложат достаточную вариативность – как в форме вторичных квестов, так и в форме дополнительных возможностей (для того, чтобы ограбить банкомат, квеста не надо. Нужен скилл хакера и способ обойти камеру слежения).

В результате возникает любопытная ситуация: персонажи, формально отличающиеся лишь навыками, проходят совершенно разные игры. Deus Ex как RPG складывается и из параметров персонажа, и из сюжетных решений, и из личных геймплейных предпочтений игрока. Любишь двигаться по-тихому – двигайся: может, твоя способность прокрасться мимо охранника сэкономит тебе сейчас ту пару патронов, которой не хватит однажды поклоннику брутального подхода.

### НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ СВОБОДА

Приятно, когда игра дает много возможностей. Deus Ex делает больше: она не дает всех возможностей. Ты находишь в мире, в котором ты за счет своих способностей можешь что-то взять. А что-то не твое. На этот ящик не хватило отмычки – и не хватит. Оставь это миру. Зачем тебе все?

Deus Ex становится не игрой задач, а игрой возможностей. Не «многочисленное количество решений для каждой задачи», а обилие возможностей. Дело не в том, что тот же банкомат можно ограбить разными способами: просто кто-то может грабить банкоматы, а кто-то нет. Да, за этим стеклом есть аптечка. Но ты не нашел апгрейд и не умеешь разбивать стекла, не включив сигнализацию. И ты не умеешь выключать турели. Неважно: это не последняя аптечка в игре.

**Возникает любопытная ситуация: персонажи, формально отличающиеся лишь навыками, проходят совершенно разные игры**




Справа от вертолета - маленькая фигурка. Ее судьба - в моих руках



Окончательно такой игру делает трехмер. Пароль к двери может быть на datacube'е, валяющимся за ящиком в подсобке. И ты можешь даже быть в этой подсобке – но не заметить ключа. И откроешь дверь двумя универсальными отмычками. И на то, чтобы открыть стоящий в другой комнате ящик, тебе уже не хватит отмычек – его содержимое останется на месте. (Впрочем, ты мог и не рваться в ту комнату, к пульту управления ПВО, и не тратить отмычки – если бы у тебя была пара электромагнитных гранат. Тогда бы ты вырубил ПВО напрямую. Если бы в начале игры инсталлировал в себя способность маскироваться от механических охранников, патрулирующих ПВО. Впрочем, может быть, тебе вообще не вырубать эти ПВО, а взять другого пилота, которого они пропустят с миром?)

Все задачи выполнить невозможно уже потому, что задач нет. Ты сам себе ставишь задачи, попав в описанную выше ситуацию. Ты не знаешь, кто хороший. Ты не знаешь даже, кто тебя просто не предаст. «Нет неправильного пути». Ты ориентируешься в ситуации и ты, агент с хорошим потенциалом, нужен им. У тебя много возможностей.

Не игра задач, а игра возможностей. И технически, и сюжетно. Итогом становится совершенно потрясающее антиманчкинское ощущение. Ты живешь, а не набираешь очки. Ты живешь, а не выполняешь задание. Хочешь не хочешь, а ты начинаешь отыгрывать роль. Иначе незачем.

## ТЩАТЕЛЬНЕЕ

Еще раз хочу обратить твое внимание на важность исследования местности. Неленивому в Deus Ex воздастся: достаточно большая часть углов (столов и полок) здесь не являются пустыми. Наиболее распространенный предмет – универсальная отмычка: с помощью этой вещи можно войти практически в любую дверь, взломать практически любой ящик и отключить практически любую систему: от сигнализации до турели. Банальная внимательность может упросить прохождение квеста, сэкономить инвентарь; дать лишний биоапгрейд, в конце концов. Помни, что игра не просто так «трехмерная»: пространственные возможности стоит использовать.



### МОЖНО БРАТЬ

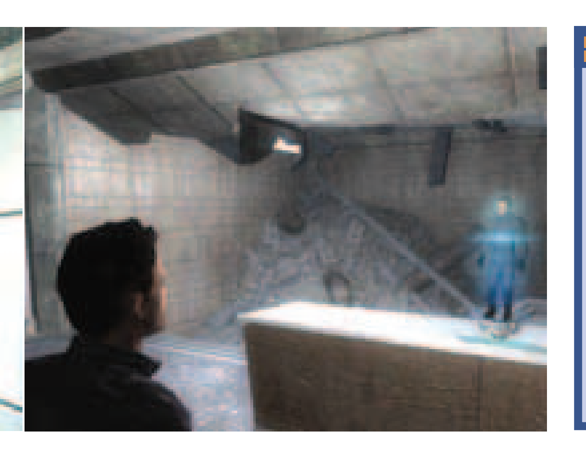
Точку ставит графика: не потрясая игрока красотами, она оживляет этот мир. Она делает его пригодным для жизни, наполняя атмосферой и давая именно тот окрас реализма, который нужен футуристичной RPG/Action. То же касается звука.

И все. Без концовок. Ни к чему. Антиманчкинство и физическая реалистичность – такова суть этой игры. Если тебе нравится этот геймплейный эффект, и если тебе близок описанный мир – попробуй Deus Ex: Invisible War. Если игра зацепит тебя, ты уже не слезешь до конца. Учти.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ




| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 8.2 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.7 |



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0**
+ Законченная, цельная концепция. Сильная задумка – сильный гемплей
– Возможно, игру украсила бы более развернутая система диалогов с NPC

**ГРАФИКА 8.0**
+ Вполне современная графика, не роняющая достоинства блокбастера
– В блокбастере всегда хочется видеть яркие эффекты и топовую технологию

**ЗВУК И МУЗЫКА 8.0**
+ Все эффекты звучат идеально, музыка отлично ложится на настроение игры
– Звучи актеры сильнее – сюжет стал бы существенно убедительнее

**ДИЗАЙН 9.0**
+ Блестяще. Превосходно. Все выглядит так, как и должно в этом мире
– Карт почти нет – ориентироваться приходится по устным указаниям

**УДОБСТВО 9.0**
+ Отсутствие глюков в трехмере – ты все время чувствуешь себя естественно
– Какое-то время необходимо потратить на привыкание к интерфейсу

**ИТОГО**

Вещь для неленивых – больше противопоказаний нет. Отличная игра



**9.0**

# «МЕХАНОИДЫ» (MECHMINDS)

## МЕХАНОЙЩИКИ ДАЛЬНОБОИДЫ





Роскошные ландшафты каждой из локаций просто изумляют



А вот и зрелищные спецэффекты. Прошу любить и жаловать

Текст: Кирилл Кутырев

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | RPG/Simulator |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | «1С» |
| **РАЗРАБОТЧИК** | SkiRiver Studios |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель 32Mb |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель 128Mb |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До16 |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Два |
| **ДАТА ВЫХОДА** | www.skyriver.ru/mechanoids |

**Удивительные открытия посещают с каждой новой увиденной игрой. И вроде знаешь, что можно ожидать, и особо не надеешься на что-то уникальное. И снова изумляешься находчивости и смекалке разработчиков, их неуемному стремлению поразить игрока самыми обыкновенными вещами.**

### ОЖИДАНИЕ

***«Механоидам»*** изначально была уготовлена завидная судьба. Если подумать, не так уж и много в последнее время появилось RPG/Simulator проектов приличного качества. «Механоиды» должны были стать таковыми, к тому же немалую роль сыграл фактор их российского происхождения. «Freelancer, не меньше», – кричали одни. «Freelancer отдыхает» – усугубляли другие. «Постойте, уважаемые», – отвечает автор, скромно разводя руками.

### ПО ВЕРШКАМ

Для особо нетерпеливых скажу сразу: «Механоиды» – одна из тех игр, которые не выстреливают, но крепко держат уважаемые и привлекательные позиции. Она не поражает феерией нововведений, особым подходом к жанру или убийственно-зубодробительной графикой. Уверен, она станет достойным продолжателем традиций того же ***Freelancer***, войдет в заветные списки любителей неклассических RPG, но не станет чем-то знаковым и фундаментальным.

### СНОВА ЗДОРОВА

Прозаичность сюжета ничуть его не портит. Человеческая космическая экспансия огромным маховиком перелопачивает все новые и новые звездные системы. Как и в любом бизнесе, появляются конкуренты, по каким-то причинам не желающие сотрудничать. Порабощенные планеты превращаются в полигоны и военные базы. Здоровый румянец предстоящей гонки вооружения засиял на лицах главнокомандующих. И все бы ничего, но некий разум, превышающий все допустимые нормы развития, вклинился в соревнования, огромным Майкрософтом нависнув над возможностью честной конкуренции. Супер – его главный компьютер – одержим идеей бесконечного совершенствования, и он не остановится ни перед чем.

### КТО ПОДСТАВИЛ ПИТЕРА УЕЛЛЕРА?

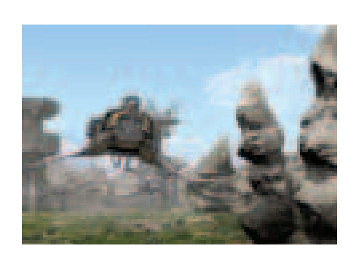
Игрок выступает в роли одного из механоидов, разумных существ, когда-то созданных для испытаний вооружения. Планета «Полигон-4» давно заброшена, но оставшиеся на ней механизмы продолжают функционировать. Возникают целые социальные группы,

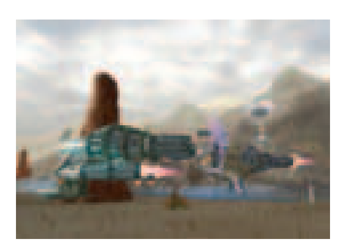
**«Механоиды» – одна из тех игр, которые не выстреливают, но крепко держат уважаемые и привлекательные позиции**



## О КОМПАНИИ

■ Фирма SkyRiver Studios известна в первую очередь своим самарским происхождением, во вторую – небольшим составом в десять человек. В ноябре прошлого года разработчикам исполнилось два года – срок небольшой, но весьма показательный. «Механоиды» – явный тому пример.





жизнь полностью автоматизируется, поверхность «Полигона» медленно превращается в кишащий механизмами улей (кто смотрел «Крикунов»?). По мере прохождения игры ты осознаешь свое место во вселенском конфликте и сыграешь не последнюю роль в становлении новых космических порядков.

### В ДВИЖЕНИИ

Передвижение механоидов осуществляется посредством глайдеров, антигравитационных машин с мощными двигателями и различным вооружением. В игре представлено около 30 таких механизмов: от легких и маневренных истребителей до тяжеловесных грузовых транспортеров. Каждый из них оснащен слотами для оружия и дополнительного оборудования. Вся внутренняя начинка глайдера также может быть заменена. По опыту скажу, что для успешного существования транспорта (и тебя, соответственно) важна каждая его деталь. Правильный тюнинг – это уже половина успеха, вторая половина целиком и полностью зависит от твоего терпения. Лично у меня его не хватило. После четвертого часа переездов из одного места в другое и обратно организм дал сбой, и вся злость снизошла на клавиатуру.

### НЕКОМФОРТНЫЕ ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ

Пойми правильно, градацию по уровням сложности в игре делают специально для того, чтобы каждый игрок чувствовал себя комфортно. В механоидах про этот комфорт, кажется, забыли напрочь. Как таковые, уровни сложности есть, даже три. Но то, что здесь называется легким, таковым назвать нельзя. Язык не поворачивается. Начнем с врагов: самый простой вражеский глайдер может с легкостью тебя уничтожить. Это учитывая, что по одиночке они летают редко. Улучшить свой начальный транспорт до удобоваримого состояния (не говоря о покуп-

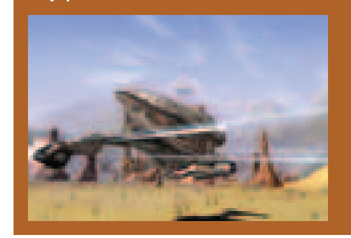
## ФАКТЫ

**30** уникальных глайдеров: от легких истребителей до тяжелых грузовиков

**30** видов легкого и тяжелого вооружения, а так же несколько типов мин и ракет

**8** игровых зон с различными климатическими особенностями

■ Полная свобода передвижений внутри локаций

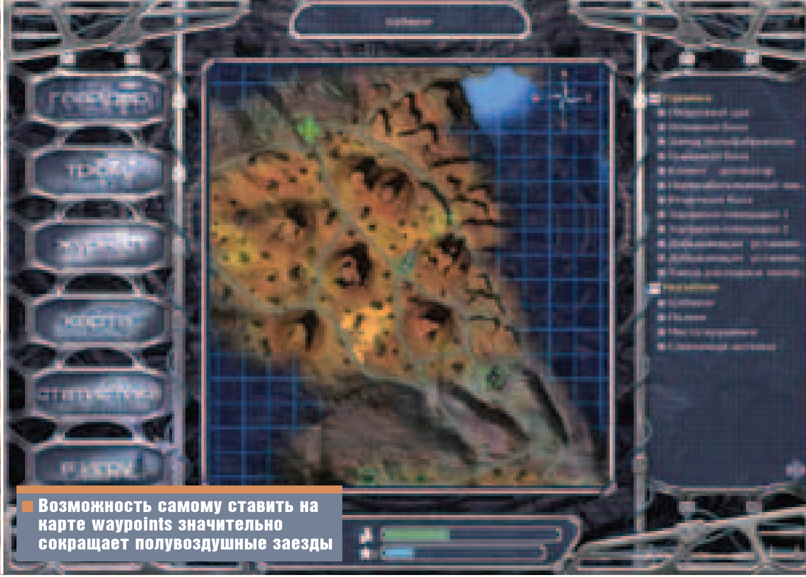


## СУДЬБЕ ВОПРЕКИ

Организация игрового мира строится на единственной цели механоидов – самосовершенствовании во всем.
Все многообразие отношений между машинами возникает за счет разного понимания пути его достижения. Появляются разногласия, которые впоследствии выливаются в грандиозные конфликты.
В некоторых локациях игры ты встретишь противоборствующие кланы (к примеру, «Следящие Камни» и «Разрушители»), вражда которых прямым образом отражается на общей территориальной обстановке. Подсобив одной из сторон, можно не только разрешить конфликтную ситуацию, но и повлиять на «судьбу» всей локации. В конечном итоге, именно от игрока будет зависеть общее положение и баланс игрового мира «Механоидов».







■ Возможность самому ставить на карте waypoints значительно сокращает полувоздушные заезды

Самыми распространенными обитателями планеты являются трансеры – грузовые бездумные перевозчики

## СТРАННЫЕ ЗАКОНЫ



Физика игры заслуживает особого внимания. Динамика глайдеров реалистична ровно настолько, насколько это возможно в случае с вымышленной техникой. Симулятор на грани экшена – остальное списать на возможную физику будущего.

ке нового) не так просто – энергетические кристаллы (местные деньги) добываются нелегко и достаточно долго. Так и приходится часами летать по одной и той же дороге в поисках приличной наживы. Почувствуй себя перегонщиком машин на петербургской трассе: не останавливаться, не брать голосующих, не спать за рулем – только дождь, фонарные вышки, и вспышки фар пролетающих машин (читай глайдеров). Затянутость (дело в динамике, а не в потраченном времени) игрового процесса, как известно, напрямую зависит от уровня сложности, так что думайте сами – «иметь или не иметь».

## НА НЕВИДИМОЙ НИТИ

Игровой мир состоит из восьми больших зон, каждая из которых отличается уникальным климатом, растительностью и доминирующими на территории кланами. Переход из одной зоны в другую осуществляется по транспортным каналам. Для того чтобы покинуть локацию, необходимо выполнить сюжетные задания, после чего туннель будет открыт. В каждую из зон можно вернуться. Свобода передвижения ограничена основными заданиями, выполняя которые игрок и проникает в суть вселенского заговора. Поскольку временного ограничения нет, игра проходит размеренно, иногда даже слишком. Каждая локация делится на две зоны: опасная и безопасная. В то время как в первой нельзя использовать оружие (территория, прикрепленная к строениям), во второй это всячески приветствуется.

## ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ, МЕХАНОИД

Выбрав торговый путь обогащения, тебе предстоит перемещаться от одного здания к другому, сравнивать цены, заку-

**Механоиды передвигаются на глайдерах и антигравитационных машинах с мощными двигателями и различным вооружением**









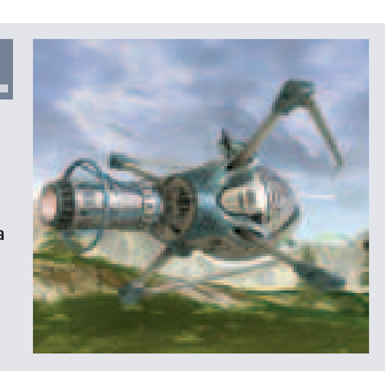


Глайдеры могут перемещаться как по суше, так и по воде

пать наиболее дешевый товар и везти его на выгодную перепродажу в другое строение. Прибыль от перевозок чаще всего ограничена вместительностью «судна». Так что придется изначально определиться с выбором глайдера. Не дело это, истребителям коробки возить. Если же в твоих жилах течет кровь настоящего воина, умерь пыл, ибо особых доходов доблесть не принесет. За каждого убитого врага начисляются очки репутации. В первую очередь, они необходимы для прохождения локации. Видишь ли, транспортные туннели очень привередливы, и без определенного уровня опыта они в себя не пустят. Отчасти я их понимаю, такова и реальная жизнь. Также заработанные очки понадобятся для вступления в желаемый клан. Но об этом потом.

## НЕОПРАВДАННЫЕ АППЕТИТЫ

Особое внимание стоит уделить чрезмерной требовательности игры к «железным» ресурсам. И это – несмотря на хорошую, но ничем не выдающуюся графику. Оказывается, всему виной игровой движок – целиком и полностью детище разработчиков. Основной его особенностью является возможность просчитывать большие пространства с высокодетализированным рельефом. Вся сущность ядра «Механоидов» заключается в работе с высокополигональными объектами, текстурами высокого разрешения и световыми эффектами. Если последний пункт выполнен превосходно (смена дня и ночи изумляет), то первые два не так уж очевидны. Выходит, прорабатывать может, а толку мало. Зато прожорливость от этого не уменьшается.

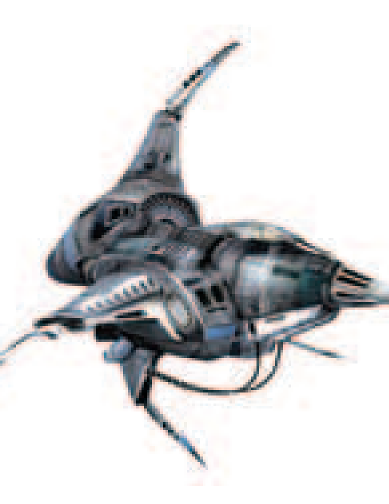


## БЕГИ И БУДЕШЬ ЖИТЬ

В любой из локаций существует клановая иерархия. Перед тем как присоединиться к одному из кланов, тщательно обдумай свой выбор. Принадлежность к клану напрямую влияет на отношения с другими организациями. Существуют также трансеры, механизированные перевозчики и нейтральные механоиды, реагирующие на игрока не больше чем на камни у обочины. Помимо дружественных и нейтральных юнитов, на поверхности планеты развелось множество охотников за головами и просто пиратов. Нападая на беззащитные караваны, они получают неплохие доходы, которые, в свою очередь, тратят на самосовершенствование. Их лучше избегать, так как уничтожить их, даже на первых порах, очень сложно.

## МАЛЕНЬКИЙ И ПРОЖОРЛИВЫЙ

Одна из двух вещей, поразивших меня окончательно и бесповоротно, – это интерфейс. Зачем же делать приевшиеся окна и кнопки, если все можно выполнить в виде гиперссылок. Поначалу решение показалось провальным, но по ходу игры стал привыкать. Теперь с полной уверенностью могу сказать: необычно, но удобно. Второе – это непомерные требования игры к ресурсам. Куда они уходят, на какие такие цели, мне непонятно до сих пор. Графика на уровне, прекрасно реализована смена дня и ночи, но особо выдающихся спецэффектов мне наблюдать не пришлось. Возможно, это я такой требовательный, а не игра, но всему надо знать меру. И я эту меру знаю.





## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0**
+ Практически полная свобода передвижения и выбора способа заработка
– Излишняя затянутость и чрезвычайная сложность игрового процесса

**ГРАФИКА 7.0**
+ Очень качественные погодные эффекты, превосходная смена дня и ночи
– Посредственные спецэффекты при непомерных системных требованиях

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Интерактивная музыка и правильный, «атмосферный» саундтрек
– Небольшое количество музыкальных тем, начинающих быстро утомлять

**ДИЗАЙН 6.0**
+ Тщательно проработанные локации с уникальными текстурами почвы
– Однобокие, похожие друг на друга строения и транспортные средства

**УДОБСТВО 6.0**
+ Необычная, но очень удачная реализация пользовательского интерфейса
– Неинтуитивное управление иногда становится слишком неинтуитивным

**ИТОГО**
Не хит, но как продолжатель жанра вполне сойдет. Только чересчур сложно

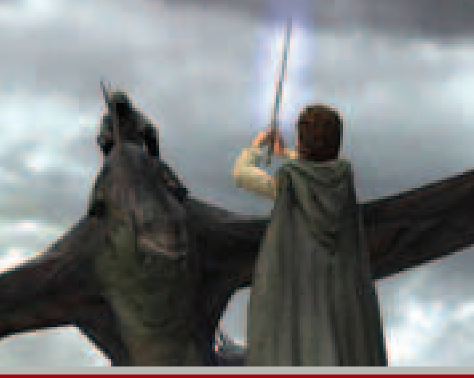
**6.0**

# THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

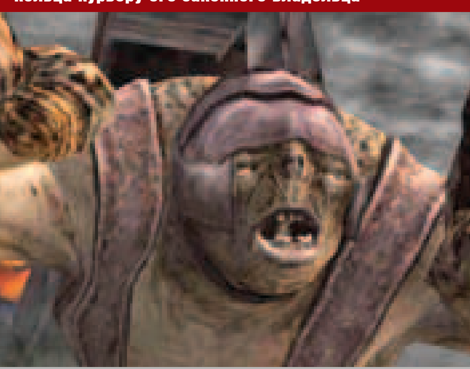
## ИГРА - КИНО, А ЛЮДИ В НЕЙ - АКТЕРЫ...



Текст: Роман Епишин



Фродо на торжественной церемонии вручения кольца курьеру его законного владельца



Пещерный тролль. Универсальный двигатель и тяжелая пехота в одном лице

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Soft Club |
| РАЗРАБОТЧИК | Electronic Arts |
| ПОЙДЕТ | Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До двух |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking |

**По всему миру миллионы любителей Толкиена и зрелищного кино с нетерпением ожидают выхода третьей части «Властелина Колец», жадно кидаясь на каждый просочившийся кадр и не пропуская ни одного мало-мальски достоверного слуха. Тем временем поклонники компьютерных игр уже сегодня могут, ехидно посмеиваясь, насладиться живым видео из «Властелина Колец: Возвращение Короля», и даже лично принять участие в освобождении Средиземья от армий Тьмы. Столь заманчивые возможности готов предоставить action-проект *The Lord of the Rings: The Return of the King.***

### ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ!

Стиль. За этой абстрактной и эфемерной сущностью с разной степенью успешности гоняются все без исключения создатели игр. В ***TRotK*** пресловутый стиль не только «догнали», но и «перегнали».

Что лучше привлечет игроков, что ярче всего выделит связь игры и кино, чем натуральное живое видео и возможность поучаствовать в разворачивающихся на экране баталиях? Игра буквально напичкана сценами из кинотрилогии, развивая с их помощью сюжет и повествуя о предыстории событий специально для тех, кто ни с фильмом, ни с книгами не знаком. Однако главное – не *для чего* использованы видеовставки, а *как* они использованы. Кино переходит в игру, а игра в кино – прямо у тебя на глазах. Нет, не посредством раздражающей надписи «Loading...», а сразу! Мгновение назад ты наслаждался физиономией **Вигго Мортенсена** (Viggo Mortensen) в роли Арагорна, и вот перед тобой все тот же небритый дядька, как две капли воды похожий на Арагорна из кино, но насквозь полигональный. Описать словами ощущения от такого эффекта практически невозможно; это нужно просто один раз увидеть.

### I'M A MARIONETTE, JUST A MARIONETTE...

Увы, оказавшись главным достоинством игры, стильность на пару с кинематографичностью умудрились сыграть роль и главного ее недостатка. На протяжении всех многотрудных приключений в степях, лесах, горах и катакомбах Средиземья меня не оставляло ощущение неусыпного контроля свыше, наличия некой суровой направляющей руки, лишающей игрока собственной воли. Нет, это не паранойя, это жестокая действительность игрушки.

В стремлении сделать игру максимально похожей на кино, разработчики чересчур сильно сблизили игрока с «актером». Вся приключенческая атмос-

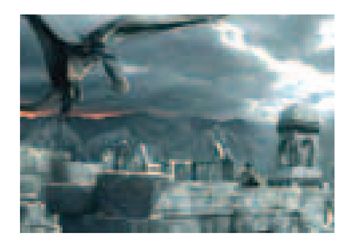
**По сути, геймплей творения Electronic Arts - все тот же hack & slash, полюбившейся многим еще со времен Diablo**




## О КОМПАНИИ

■ Игра была взлелеяна в недрах самой Electronic Arts, одного из лидеров игровой индустрии. Компания была основана в 1982 году. EA издает и разрабатывает игры для PC и консолей, выпуская свои проекты под семью торговыми марками: EA Games, EA Sports, Maxis, Origin, Bullfrog, Westwood и Janes's Combat Simulations.





фера TRotK пошла на откуп зрелищности. В итоге игровой процесс свелся к непрерывному движению в указанном камерой направлении (разумеется, с попутным истреблением встречной нечисти). Игрок порой может выбрать одну тропинку из двух имеющихся, но сути сие решение не изменит. Камера все так же будет демонстрировать сцену очередной жаркой схватки с самых выгодных ракурсов, предлагая наслаждаться картинкой, не отвлекаясь собственно на игру. По сути, геймплей творения **Electronic Arts** – все тот же hack & slash, полюбившейся многим еще со времен ***Diablo***. Судя хотя бы по до смерти «закликанной» мышке. Разбавить бездумное насилие над «грызуном» призваны специальные способности. Добываются они распределением заработанного опыта – в игре есть максимально упрощенная «ролевая» система. Способности у персонажей – разные, но в одном схожи – действуют они одинаково недолго. Так, защитной электрической сферы Гэндальфа хватит лишь на пару-тройку противников; примерно столько же супостатов сумеет зарубить Арагорн в состоянии особой силы и живучести.

Есть и относительно мирные умения. Скажем, Сэм способен закутываться в плащ-невидимку, проскальзывая мимо вражеских воинов. И не беда, что следующего за ним по пятам Фродо заметит даже слепой. Кровожадным, алчущим нежной хоббитятины оркам нет до него дела, поскольку и за юным Бэггинсом, и за ними самими стоит AI; враг же для компьютерных монстров лишь один – игрок.

### МАССОВКА

Да-да, это еще один вопиющий промах в игровом процессе. Толпы врагов всегда кидаются исключительно на персонажа, управляемого игроком. Следу-

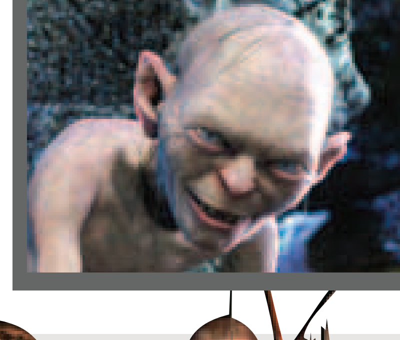
## ФАКТЫ

**15** заимствованных из фильма локаций

**9** играбельных персонажей, включая 3 секретных

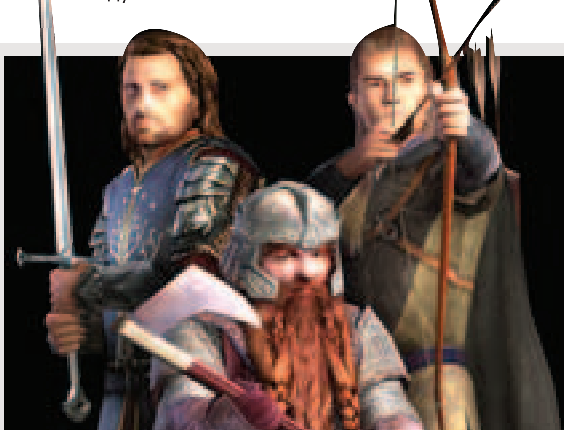
**3** варианта прохождения

■ Более 7 видов противников



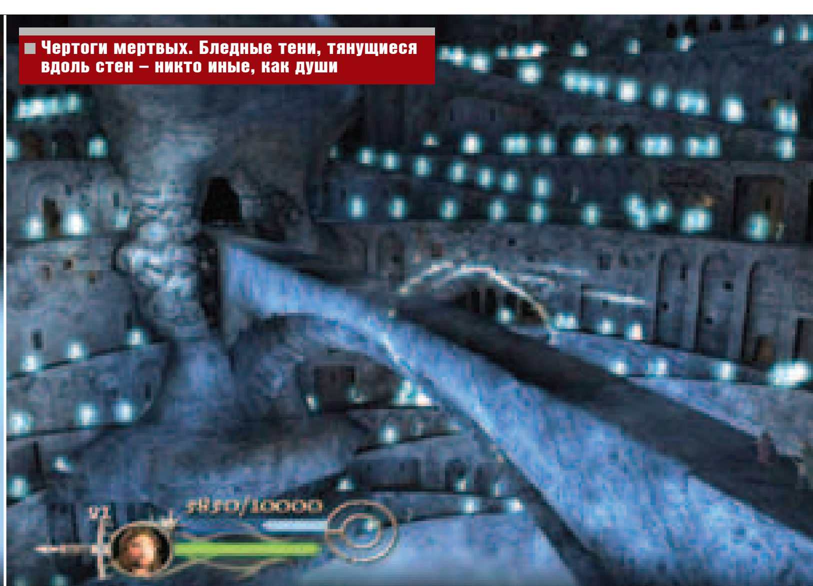
## ТРИ ПУТИ К СПАСЕНИЮ

Решить судьбу Средиземья в игре можно тремя путями. Путь Волшебника отдает в твои заботливые руки Гэндальфа Белого. В роли знаменитого мага ты будешь разить полчища орков и урук-хаев мечом, посохом и, конечно, магией. Второй путь – Путь Короля – принадлежит троице в составе Арагорна, Гимли и Леголаса. Играть, соответственно, можно за любого из героев, получая двух оставшихся в качестве следующих по пятам NPC. Наконец, Путь Хоббитов ставит во главу угла Сэма и Фродо. Кстати, по сравнению со своими прообразами из кино оба хоббита изрядно поднаторели в боевых искусствах и научились довольно шустро управляться с орками.





■ Туман – один из самых удачных графических эффектов в игре



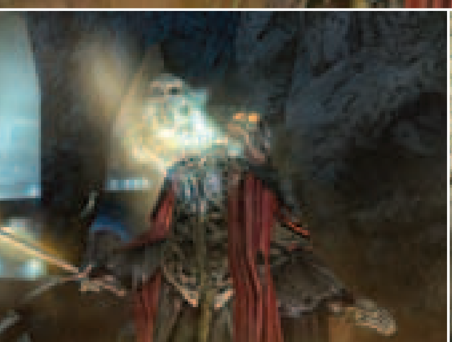
■ Чертоги мертвых. Бледные тени, тянущиеся вдоль стен – никто иные, как души

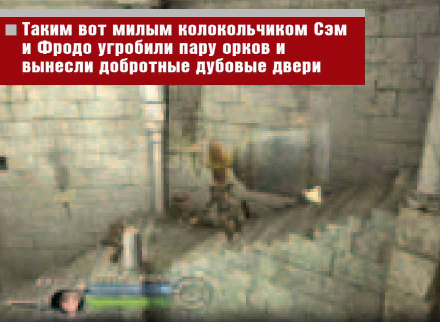


Король мертвых оказался совершенно негостеприимным малым

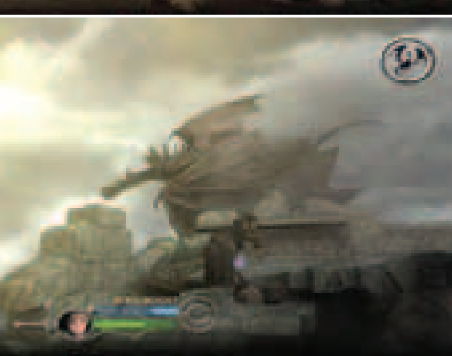


Интересно, как Арагорн управится с королем мертвых? Ведь король, теоретически, уже мертв





Таким вот милым колокольчиком Сэм и Фродо угробили пару орков и вынесли добротные дубовые двери



## РОЯЛЬ В КУСТАХ



Звуковое оформление играет важную роль в создании атмосферы. В игре звучат знакомые пафосные композиции – ни одна крупная битва не обходится без музыки. Глобальные сражения – пожалуй, самая интересная часть игры.

ет отдать должное программистам, нечисть не всегда прет на меч (секиру, посох) с ослиным упрямством. Враги умеют уклоняться от ударов, а некоторые даже прикрываются щитами. Хотя я так и не смог отделаться от ощущения, что эти редкие проблески разума «вставлены» тоже только для зрелищности.

По той же причине наши друзья-товарищи бросаются в общую кучу, огребая пару затрещин. Однако смерть им не грозит (разумеется, если старуха с косой не вписана в сценарий). Соответственно, и большой помощи от напарников не дождешься. Весь командный игровой процесс оказывается большим мыльным пузырем, лопающимся при первом же близком рассмотрении. В игре ты остаешься практически тет-а-тет с неприятелем, а товарищи таскаются рядом лишь для пресловутой эффектности баталий.

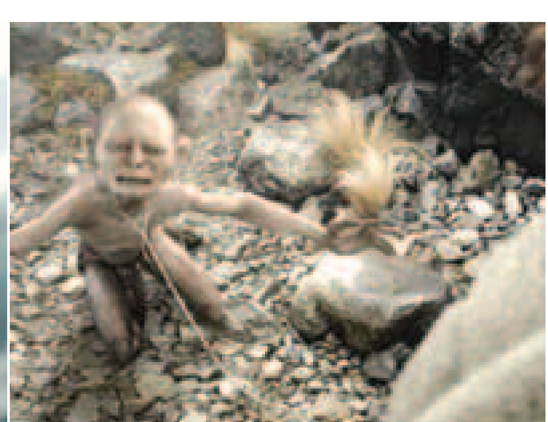
## ТЕРПЕНИЕ И ТРУД, ВСЕ ПЕРЕТРУТ?

Но тет-а-тет – штука совсем не простая, это видно с первых же уровней. Каким бы из шести персонажей ты ни играл – будет одинаково трудно. Кажется, разработчики в который раз забыли, что игра по определению должна быть развлечением, а не тяжелой работой и не изнуряющим испытанием нервов на прочность. Между тем, TRotK даже на среднем уровне сложности превращается в таковое. Мало того, что толпы врагов способны в прямом смысле смести с лица Земли команду доблестных героев, так игрок еще и лишен возможности сохраняться в желаемых местах! А нежелаемые разбросаны на большом расстоянии друг от друга, с парой-тройкой нереально сложных моментов между собой. Что это? Пресловутые приставочные пережитки? Или, может, дело в жела-

**Весь командный игровой процесс оказывается большим мыльным пузырем, лопающимся при ближайшем рассмотрении**









Оборона Minas Tirith. Число атакующих впечатляет...



Узнаешь полуразрушенный Osgiliath из второй части трилогии?

нии создателей игры дать нам почувствовать всю опасность фэнтезийной войны; заставить по-настоящему беспокоиться за жизнь и здоровье персонажей? В таком случае, в EA слегка ошиблись жанром. Приключенческой игре, ориентированной на зрелищность, уж никак не стоит корчить из себя «симулятор фэнтезийного спецназа»...

### ПРИЧУДЫ КАМЕРЫ

С управлением и поведением камеры у разработчиков явно вышла промашка. Сориентировав ее на выбор наиболее эффектных ракурсов, они совершенно упустили из виду эффективность. В итоге камера нередко ставится перед бегущим ей навстречу героем, блокируя тем самым обзор игроку. Ситуация усугубляется нетрадиционной системой управления. Клавиши классической WASD-раскладки привязаны не к направлениям движения, а зависят от положения пресловутой камеры. Если ты смотришь на персонажа сзади, то за движения вперед-назад отвечают клавиши W и S. Из положения «в профиль» – A и D. Отсюда – раздражающая путаница, особенно в первый час игры.



### SEEING IS BELIEVING

Поклонники фильма и творчества Толкиена все равно будут играть, как бы трудно им ни пришлось. Будут ругаться последними словами, стучать о стол «закликанными» до полусмерти мышами, но мужественно играть. Ведь каждый новый уровень открывает новый живописный видеофрагмент и проливает свет на события третьей части кинотрилогии! При этом, правда, остается риск подпортить впечатления от самого кино, поскольку часть событийного ряда станет известна *[А что, событийный ряд как-то сильно изменился за последние полвека?.. – ред.]*, но тут уж дело вкуса. На мой взгляд, кино и игра вполне удачно дополняют друг друга. Они схожи не только героями и местами действия, но и атмосферой – что куда важнее.

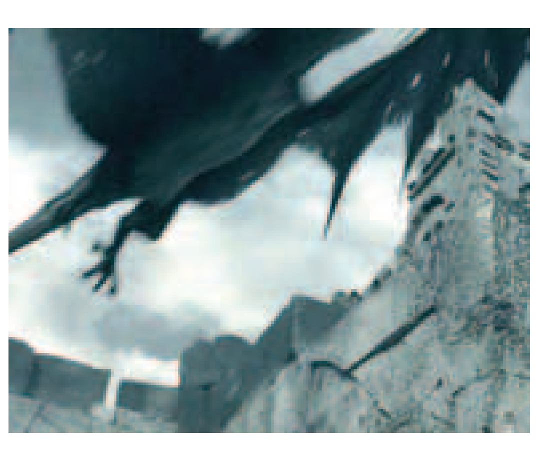
### ДЕЛО ВКУСА

Решая, тратить ли кровно заработанные на приобретение сего творения, важно определить для себя, чего ты ждешь от игры. Если согласен получить отлично выглядящее интерактивное кино, на события которого не повлиять – дерзай. Однако помни, что за отличной графикой, великолепно срежиссированными сценами и общей стильностью проекта кроется совсем не простой игровой процесс. Будь готов «наслаждаться» одной и той же баталией добрый десяток раз – именно столько приходится иногда переигрывать сцену, дабы добраться до следующего «КПП», где игра великодушно сохранится. С другой стороны, если ты принадлежишь к числу поклонников «хардкорного» геймплея, находящих в чрезмерной сложности особое удовольствие, готовься смириться со своим марионеточным положением. Игроку отводится роль жмущего на кнопки зрителя, а никак не героя-вершителя судеб.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ




| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 8.1 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.9 |



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| Категория | Оценка | + | – |
|---|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 | Отлично срежиссированные битвы, ощущение «интерактивного кино» | Высокая сложность, однообразие действий, ощущение «интерактивного кино» |
| ГРАФИКА | 9.0 | Детализированные персонажи, эффектная анимация | Редкие баги, связанные с исчезновением текстуры |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 8.0 | Богатая подборка звуков битвы, качественная озвучка персонажей | Баг, связанный с запаздыванием изображения за звуком в видеовставках |
| ДИЗАЙН | 7.0 | Локации из фильма, воссозданные с высокой степенью точности | Абсолютно прямолинейные уровни |
| УДОБСТВО | 4.0 | Эффектные ракурсы камеры | Неудобная раскладка, нетрадиционное для PC управление движением |

**ИТОГО**

Игра больше рассчитана на поклонников «Властелина Колец», чем на любителей action-игр.

**5.0**

# THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

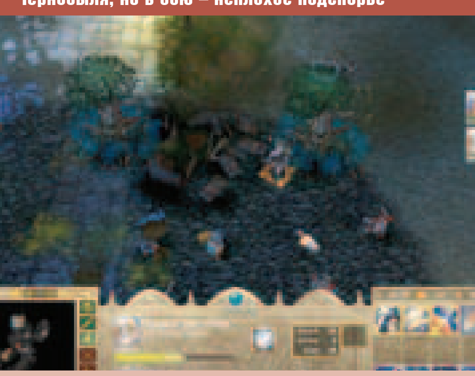
## ОРКИ В ПРОСТОКВАШИНО



Текст: Роман Овсянников



Хоть Evil Ent и выглядит как больной мутант из Чернобыля, но в бою – неплохое подспорье



Что-то мы такое тут сломали... Наверняка Темные Силы с нас потом за это спросят. Ответим!

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Vivendi Universal Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Soft Club |
| РАЗРАБОТЧИК | Liquid Entertainment |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.warofthering.com |

**Ну и что, что опытные разработчики? Ну и что, что глава Liquid Эд Дель Кастилло (Ed Del Castillo) являлся в свое время продюсером *Red Alert*? Ну и что, что у издателя много денег и лицензия на книгу от Tolkien Enterprises?**

А ничего. Пиши я эту рецензию с позиций закоренелого поклонника ***WarCraft III*** (то есть почти что среднестатистического игрока и читателя нашего журнала), от всей игры осталось бы только маленькое блестящее колечко. Оно, как известно, сделано из неизвестного сплава, поэтому не горит в огне и даже не растворяется в том лисьем яде, что стекает с перьев рецензентов.

### С НОВЫМ СЧАСТЬЕМ

Буду, однако, спокойнее. Попытаюсь. Ведь хорошего в игре тоже немало; например, она станет неплохим подарком твоему младшему брату (сыну?..). Особенно если это будет первой его стратегией на PC. Играть *очень* легко и, как ни странно, совершенно не утомительно. Дизайнеры миссий постарались от души: двух одинаковых заданий не найдешь. Вот мы водим под ручку Леголаса и отряд эльфов по темному страшному лесу. Скидываем булыжники на лагерь орков. Уворачиваемся от камней, которые кидают в нас тролли. Спасаем большие деревья от вырубки. Выжигаем из города неприятеля вместе с городом. И занимаемся совершенно жуткими вещами в компании за «плохих».

«Тебе страшно, малыш? Мне – нет».

Юниты разнообразны, даже излишне: вряд ли ты будешь активно использовать даже половину видов войск. Система развития для двух сторон различна: так, темные силы использую систему надзирателей, функциями напоминающих Overlords из ***StarCraft***. Современная трехмерная RTS без ролевых элементов не обходится. Здесь все, в общем-то, знакомо: герои рассеивают вокруг себя чары; их обычно можно воскресить в соответствующей постройке. Гимли, Арагорн, Леголас, Гэндальф и четыре карапуза; да и по другую сторону знакомые все лица.

Беспроигрышный вариант? Как бы не так.

### ГДЕ ЖЕ ЭСМЕРАЛЬДА?

Вот, например, маленький недостаток: у игры нет будущего. Она не станет народной любовью. К ней не выйдет тысяча и один мод. Никто, никогда и нигде не устроит по ***War of the Ring*** чемпионата. И, скорее всего, почти никто не запустит ее второй раз.

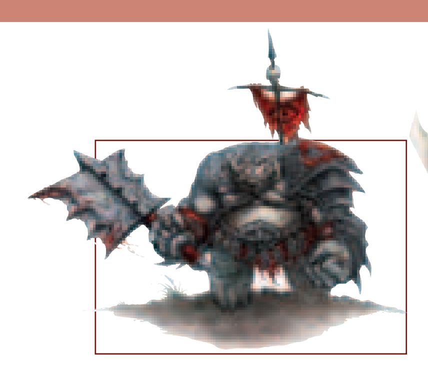
Все слишком игрушечно. Эпическая сага мэтра Толкиена о шести главах превратилась в

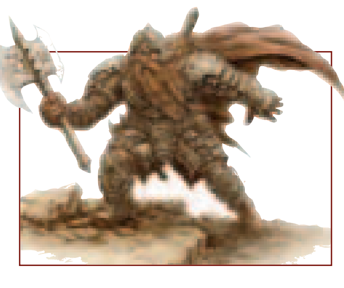
**Эпическая сага стала комиксом для самых маленьких. Орки в Простоквашино. Дядя Федор прячет кольцо от злобного Печкина**



## О КОМПАНИИ

■ Liquid Entertainment полностью состоит из экс-сотрудников Blizzard и Westwood; образовалась в 1999 году. Сотрудники живут и творят в городке неподалеку от Лос-Анджелеса. «Игрография» студии состоит из двух названий: новаторской стратегии Battle Realms и адд-она Battle Realms: Winter of the Wolf.





комикс для самых маленьких. Орки в Простоквашино. Дядя Федор прячет кольцо от злобного Печкина. Собственно, после прочтения пары первых диалогов у щепетильного геймера может пропасть всякое желание играть. Вот миссия, которая вошла в отвратительную демо-версию: на сцену выбегает макака-Голлум, и жалуется: «Меня пресссследуют Элвисссы! Ненавижу Элвисссов!» (в оригинале: elveses). Следом на лужайку вываливается эльфийская кодла. Леголас потрясает луком: «Мы настигнем Голлума! Он не мог уйти далеко!».
И так шесть раз.
Мрак.
После шестого миссия заканчивается.
Или вот штурм Хельмовой Пади, на который Питер Джексон (Peter Jackson) в фильме угрохал больше часа хронометража. Стена песочницы, десять лучников, пять пехотинцев, три всадника, три героя. Если одного из них уморить – игра закончится. Мне не удалось. Время от времени к нам приходит подкрепление – четыре человечка и одна лошадь, чтобы очередная дюжина орков *вдруг* не прорвалась в город. Забавляет, конечно, но... настольный футбол какой-то.

Никакого внимания к мелочам. Портреты персонажей нарисованы из рук вон: лицо одного из них очень похоже на мои детские представления о внешнем виде гоголевского Чорта; причем создается впечатление, будто это я его и рисовал, в том же возрасте. Да, лицензией на лица героев из фильма владеет конкурирующая **EA**, но это совсем не значит, что надо брать эти картинки, чуть подрабатывать и пикселизовать так, чтобы конкуренты не узнали.

### ОГОНЬ, ВОДУ И BLIZZARD

Я так и не объяснил, почему у WotR нет будущего. Потому, что у нее нет баланса и почти

## ФАКТЫ

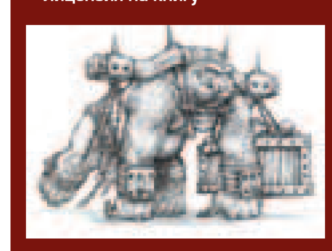
**2** воюющие стороны

**16** героев с уникальными особенностями

**30** минут на среднюю миссию

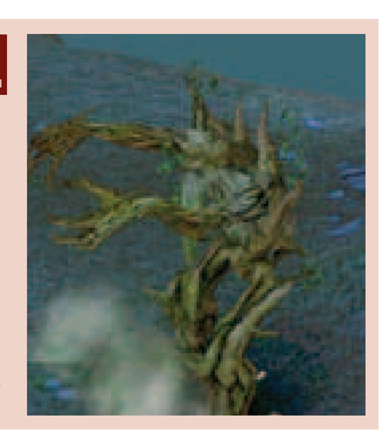
**2** года спустя после выхода Battle Realms

■ Официальная лицензия на книгу



## ОЧЕНЬ ОДИНОКОЕ СВЕЖЕЕ РЕШЕНИЕ

По части системы ролевых элементов Liquid все же нашли несколько интересных ходов. Так, в боях войска зарабатывают так называемые fate points (труднопереводимо). Есть гипотеза, что при участии в бою героя эти самые очки набираются значительно быстрее. Собственно, светящиеся шарики по центру интерфейса – это как раз они. По сути это – мана, нужная для сотворения особо мощных заклинаний. Арсенал их достаточно обширен: от простеньких благословления или ускорения за пару баллов до мощнейшего «семибалльного» Evil Ent'a, который, будучи по природе дубом обыкновенным, умеет швырять в неприятелей огромные камни и обладает в три раза большим здоровьем, чем средний герой. Вообще, этой возможностью пренебрегать не стоит – одно такое дерево хоть и живет ограниченное время, представляет собой грозную силу, и, в частности, в обороне Helm Deep изрядно мне помогло.





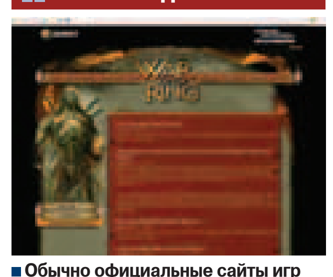
■ Маленькое дерево защищает большое дерево

■ Полет нормальный


Развалины симпатичные, но на развалины не похожи


Управлять лошадью без шлема запрещено

## НЕЧЕМ ГОРДИТЬСЯ




Обычно официальные сайты игр пестрят новостями о вышедших патчах, о новых «фишках», о появившихся в прессе рецензиях... А по прочтении раздела features можно предположить, что игра раз в десять лучше всех аналогов.
Здесь ничего этого нет. На момент написания рецензии сайт был почти пуст, а вместо особенностей висело мутное обращение директора Liquid к народу. Мы, типа, рады, что сделали такую groundbreaking игру; вы бы ее купили, что ли, – наш издатель был бы еще сильнее рад. Мы тоже рады, Эд. Но справедливы.




отсутствует боевая система. Это может быть незаметно в заскриптованных кампаниях, где ключ к успеху – внимательно слушать задания и делать все спокойно, пусть даже и медленно. Но в злых и динамичных стычках на отдельных картах все эти проблемы всплывают наружу, как известно что из-под снега. Треть зданий не строится вообще, еще треть – по праздникам. Сражения решаются старым добрым способом: кто ближе подобрался к максимальному количеству юнитов, тот и молодец. Войска и сами вносят посильный вклад в общий бедлам: все время путаются друг в друге (а вот в рельефе, кстати, нет). Хорошо, что разработчики не разрешили им стрелять друг в друга. В противном случае победа без единого выстрела, мечта полководцев, стала бы реальна как никогда. А что, *этот* AI может. И больше о нем не будем.

### THE LAST BUT NOT THE LEAST

Еще одна вещь, определившая во многом успех WC3 – то, что игра вполне может работать на 600MHz частоты CPU (читай – в московских компьютерных клубах). WotR, конечно же, бесстыдно тормозит. Движок не то чтобы совсем плох: нет, он и высокие разрешения поддерживает, и туман, и прочее. Особенно удалась вода: кроме того, что по ней постоянно идет рябь, она еще усиливается, если водить по воде курсором. Иногда можно встретить колышущуюся траву. Да и спецэффекты от заклинаний недурны.
Но и здесь сюрпризы: если крупные модели вроде хуорнов выглядят солидно, то те, что помельче – дико. Роханские лошади – толстые мерины с угловатыми, гм, крупами; гномов с топорами вроде этими же топорами и отесывали. Больше всего похоже на шкафчики в раздевалках. Наверное, делали motion capture: прицепили световые датчики; повалили шкафчик – анимация смерти, открыли дверь – анимация удара.
Игре еще не досталось за звук? Так не за что. В каждой интонации актерского голоса чувствуется многотысячный бюджет. Голливудское качество. Проблема в том, что бедным актерам приходится читать текст настолько примитивный, что их становится немножко жалко.
И проблема в том, что это далеко не единственная проблема.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Достаточно разнообразно, достаточно неординарно, достаточно весело
– Играть все-таки слишком легко, даже на самом высоком уровне сложности

**ГРАФИКА 6.0**
+ Красивая вода, неплохое освещение ночью, недурные спецэффекты
– Плохие модели и анимация; очень медленный графический движок

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Очень хорошая озвучка персонажей. Актеры играют просто великолепно
– Музыку я почему-то сразу отключил. Наверное, она слишком банальна

**ДИЗАЙН 6.0**
+ У дизайнеров миссий с фантазией, похоже, все в полном порядке
– Весьма унылая сетевая игра, бестолковый баланс, как всегда неумный AI

**УДОБСТВО 8.0**
+ Настройка под левую или правую кнопку мыши. В целом – весьма удобно
– До уровня WarCraft III все равно, увы, не дотягивает. Хотя чуть-чуть

**ИТОГО**
Не прорыв и не провал. Если есть свободное время – можно пройти один раз

**6.0**



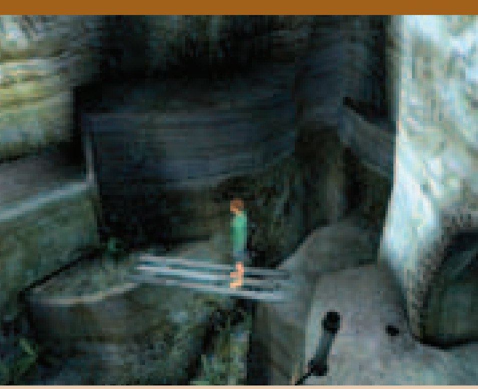

ВЬЕТКОНГ
1С
ФИРМА «1С»
illusion
softworks
GATHERING
© 2002, 2003 Вьетконг. Разработчик - Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Издатель – Gathering. Все права защищены.
© 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

# URU: AGES BEYOND MYST

## ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ



Текст: Вадим Милющенко



Всевозможные переходы, лестницы с прогнившими досками – отличительная характеристика мира Myst



Скелет вымершего тысячелетия назад животного, а в нем – загадка

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Quest |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft |
| РАЗРАБОТЧИК | Cyan |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.urulive.com |

**В самом конце этого года, когда все основные претенденты на высокое звание: «Лучший квест 2003» были определены, на виртуальной сцене появился еще один проект, заслуживающий нашего самого пристального внимания – *Uru: Ages beyond Myst*.**

Еще в далеком 1991 году оригинальный ***Myst*** перевернул квестовую индустрию с ног на голову: новаторские идеи удивительным образом сочетались со всеми канонами жанра.

И вот, спустя 12 лет, на наш суд представлен новый квест из этой серии.

Игра производит сильное впечатление: отменная 3D графика, неплохая литературная основа, логичные задачи; плюс, возможность в ближайшем будущем играть через Всемирную Сеть, – все это дает полное основание считать Uru одним из лидеров жанра.

### В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

Не будем забывать, что Myst всегда привлекал игроков, конечно, не мультиплеером, которого в прошлых частях вообще не было, а совершенно замечательным сюжетом, полным неожиданных поворотов, любовных перипетий, мистики, интриг.

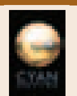
Uru не стал исключением – как и свои предшественники, он с первых же минут бросает игрока в самую гущу событий. На этот раз история начинается в пустыне, где была обнаружена пещера со следами древнейшей цивилизации Д'ни (D'ni). Д'ни – это пришельцы, создавшие много тысяч лет назад подземную империю, попасть в которую можно только с помощью специальных книг-телепортов.

Однажды, проводя археологические раскопки, Элиас Занди нашла вход в одну из пещер древней цивилизации, и посвятила свою жизнь изучению предметов пришельцев, их нравов и обычаев. Дело матери продолжил сын, который основал фонд по восстановлению памятников цивилизации Д'ни.

Разработчики из Cyan создали классический сюжет в жанре I-Fiction, необычайно модном в 80-90-х годах, когда квесты только начинали свое победоносное шествие. Сюжету Uru близки литературные истории таких игр, как ***Beyond the Titanic***, ***Trinity*** (нет, не той, разработку которой недавно заморозили) и ***Wonderland***.

Самой интересной особенностью построения сюжета Uru является то, что главный герой на протяжении всей игры сохраняет гробовое молчание. Сделано это по одной простой причине: в игре появилась возможность самому выбирать пол героя – мужчину или женщину. Соответственно, и голоса у персонажей должны быть

**Интересная особенность построения сюжета - главный герой на протяжении всей игры сохраняет гробовое молчание**



## О КОМПАНИИ

■ В 1987 году братья Рэнд и Робин Миллеры (Rand & Robyn Miller) основали Cyan. Первые три проекта – The Manhole, Cosmic Osmo и Spelunx – были детскими игрушками с простенькой графикой и потрясающей атмосферой. С 1991-го Cyan всецело посвятила себя играм серии Myst, которые разошлись тиражом более 12 млн.







разные. А если учесть тот факт, что кроме всего этого можно самому определить возраст, то сложно представить, сколько вариантов звукового оформления пришлось бы написать. То, что компания пошла по пути наименьшего сопротивления, чести ей не делает, но понять разработчиков можно: уж слишком трудоемкая это работа.

### КРАСОТА ПО...

Графическое оформление игры, так же, как и сюжет, производит очень неплохое впечатление. Я искренне благодарю **Cyan** за то, что они смогли поставить игру на «3D-рельсы» без потери качества картинки, не позволив своему детищу превратиться в очередное мировое посмешище, коими стали ***Simon the Sorcerer 3D*** и ***Prince of Percia 3D***.

Правда, дизайн помещений, выполненный в одинаковых тонах, в основном темно-синих и коричневых, мало кому может понравиться: слишком уж мало деталей, способных приоткрыть туманную завесу бытия древней цивилизации. Чем это было обусловлено, к сожалению, мне неизвестно: то ли желанием разработчиков сохранять таинственность, интригу, не раскрывать всех карт раньше положенного времени, то ли банальной ленью художников. В общем, оставим это на их совести.

Музыкальному оформлению Uru: Ages beyond Myst традиционно было уделено очень много времени и сил. Поэтому к этому аспекту никаких претензий нет.



## ФАКТЫ

**1** герой

**5** эпох, которые предстоит посетить

**18** часов, которые автор провел, не отрываясь от монитора

**5** лет работы разработчиков

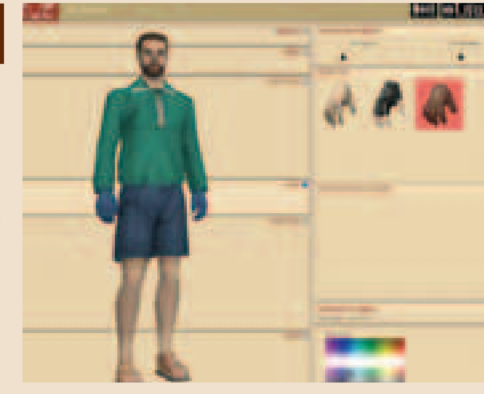
■ Первый квест с возможностью игры через интернет

■ Первый «чистый» квест, где можно создавать персонажа

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В Uru: Ages beyond Myst впервые в истории квестового жанра появилась возможность создавать своего собственного героя. Для начала компьютер предложит определиться с полом героя. Далее появляется окно, в котором можно изменить практически любую часть тела, будь то руки, ноги, или, скажем, грудная клетка. Более того, в игре предусмотрена смена одежды – поэтому ты можешь подобрать своему герою обновку, которая тебе понравится, а также выбрать один из сотен тысяч цветов и оттенков ткани – прямо мегаателье какое-то.

На резонный вопрос: «А зачем все это нам надо?», мы получаем категоричный ответ разработчиков: «Для облегчения игры через интернет». Автор падает в обморок. Телефонная трубка валяется на полу. Из нее доносится возмущенный голос менеджера по связям с общественностью: «Sir? Hello?». (Приглушенно): «Russians!..»



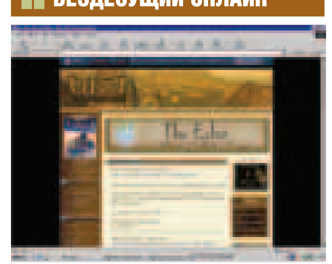




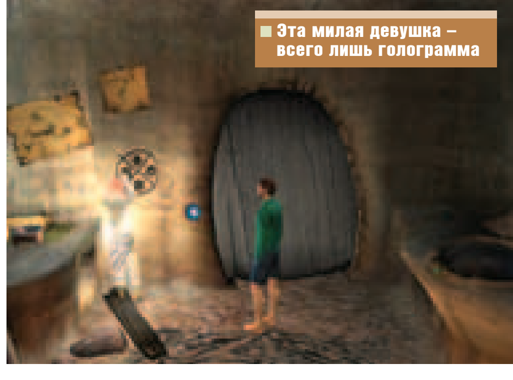


Пейзажам явно недостает живописности

## ВЕЗДЕСУЩИЙ ОНЛАЙН



Всем фанатам серии Myst рекомендую почаще навещать сайт www.urulive.com. В ближайшее время заработают серверы для игры через интернет, и нам представится возможность посмотреть, а возможно, и поиграть в первый сетевой квест. Разве можно упустить такую возможность? Кроме того, на сайте можно найти немало ценной информации об игре, истории ее создания, а великолепные wallpaper'ы украсят любой рабочий стол.



Эта милая девушка – всего лишь голограмма

Пустыня – место начала игры. Обрати внимание на тени – реалистично, не правда ли?

## КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Начиная разговор о загадках, хочу сразу отметить прискорбный для многих факт, что они достаточно сложные. Но при этом вполне логичные. Не сказать, что у меня не возникало проблем с прохождением, но все они имели, в основном, мимолетный характер. Игра не терпит невнимательного отношения к деталям: каждая фраза того или иного второстепенного героя, каждая записка, каждый предмет – все это имеет определенную смысловую нагрузку. К примеру, загадка, которую ты найдешь в самом начале игры, является финальной. Лично я потратил не одну минуту на то, чтобы это понять.

Так как игра условно разбита на несколько уровней, то нужно понимать, что иногда не все загадки можно будет решить, скажем, в мире Клефт – пока ты не пройдешь до определенной стадии в Эдер Кемо. В этом и заключается основная сложность игры. Но разве серия Myst когда-нибудь отличалась излишней простотой?

Все паззлы в игре близки к ***Post Mortem*** – такие же оригинальные, новаторские и интересные. Часть загадок можно было встретить в квестах старой закалки – ***Lurking Horror***, ***Mindshadow***.

О системе сохранения хочется рассказать поподробнее. Дело в том, что ее как таковой нет. В каждом мире, где предстоит побывать твоему персонажу, существуют так называемые Символы Руки – когда ты к ним прикасаешься, происходит автоматическое сохранение. Для каждого мира разработчики создали всего по семь символов, отыскать которые – не такое-то простое дело. Подобная система сохранения встречалась, например, в ***Harry Potter and the Chamber of Secrets***.

Uru: Ages beyond Myst – на данный момент, безусловно, один из самых сильных квестовых проектов. Играть в игру приятно, получаешь какое-то эстетическое удовольствие, заряд положительных эмоций. А не для этого ли созданы компьютерные игры?

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.0

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**

\+ Разработчикам вновь удалось создать непередаваемую атмосферу

\– Ну, разве что диалоги могли бы быть немного... гм... пооригинальнее

**ГРАФИКА 8.0**

\+ 3D высшего качества. Собственно, посмотри на скриншоты и убедись сам

\– Правда, статичное, не анимированное небо слегка портит впечатление

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**

\+ Музыка под стать графике. Она великолепна, одним словом

\– Некоторые голоса актеров, озвучивающих игру, просто отвратительны

**ДИЗАЙН 7.0**

\+ Некоторая аскетичность способствует весьма быстрому освоению в игре

\– Тем не менее, далеко не всем проектам подходит спартанская строгость

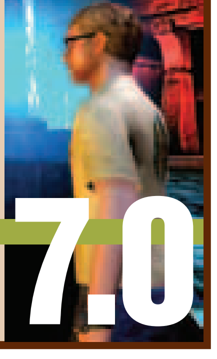
**УДОБСТВО 6.0**

\+ Без изобретенных велосипедов. Все игровые элементы на своем месте

\– Аркадные элементы – прыжки и прочее – в квестах сильно угнетают

**ИТОГО**

Игра осталась в первую очередь классическим квестом – и это отлично



**7.0**




мощь заклятий + военное искусство
Магия Войны
Тень Повелителя
Особенности игры:
Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться
по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru
CafeMax
сеть интернет-центров
POWERED BY gamespy
TARGEM GAMES
Бука

# CONTRACT J.A.C.K.

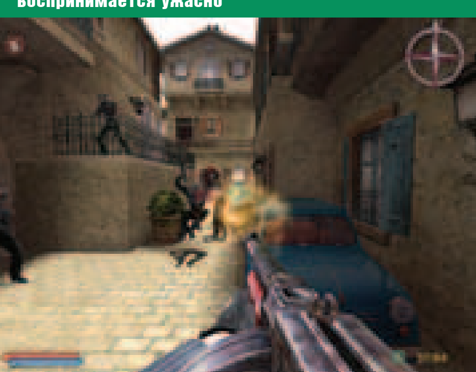
## НОЛЬ. ПОЛНЫЙ НОЛЬ




Текст: Иван «Tordosss» Закалинский



Помесь «Звездных войн» с «Moonracer». Выглядит и воспринимается ужасно



Ничего не напоминает? По-моему, это не слишком удачная копия cs_italy

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | FPS |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Sierra Entertainment |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | Soft Club |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Monolith |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 733Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До 32 |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Два |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | nolf2.sierra.com |

**Для начала – о грандиозных планах: Monolith, видимо, сильно устала от своих предыдущих проектов, в которых за одну миссию игрок исподтишка убивал не более 10-15 врагов и решила после очередного забега в Serious Sam устроить нам Мощный Экшен в виде приквела к *No One Lives Forever 2* на любимом движке *Lithtech Jupiter*. Проект обозвали *Contract J.A.C.K.*, общественности были рассказаны основные принципы будущей игры и разработчики принялись работать... Если ты в данный момент раздумываешь над покупкой игры, загляни в рейтинг и не питай иллюзий: перед тобой пустышка.**

### ТИПИЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Итак, ***Contract J.A.C.K.*** – Just Another Contract Killer (Всего лишь Очередной Убийца по Найму). Мы больше не работаем на ассоциацию по борьбе с плохими парнями, UNITY, как раз наоборот – нас наняла их извечная соперница, H.A.R.M. Отсюда и смена твоего протеже в игре – вместо изящной и очаровательной **Кейт Арчер** в сценках на движке участвует **Джек** – здоровенный небритый детина, эдакий Grunt с автоматом наперевес. Парень получает заказ от знакомого по NOLF 1 и 2 Дмитрия Волкова – руководителя H.A.R.M. Суперорганизации злодеев перешла дорогу Danger Danger – мелкая ассоциация пакостников с большими амбициями и явно итальянскими корнями. Вот Джеку и поручили засунуть эти самые корни руководителю организации в то место, где спина теряет свое оригинальное название.

### МЕСТА ВСТРЕЧИ

В течение игры разработчики за шиворот прогонят тебя по территориям, некоторые из которых уже осточертели всем, игравшим в NOLF 2. Взять, например, Чехословакию: кто найдет отличия от Сибири из второй части похождений Кейт Арчер – дам пирожок. А, да, вместо снегохода простого нам выдают снегоход с ракетницей. Управление этим бревном на полозьях никак не улучшилось с предыдущей игры, хорошо хоть прицел у ракетницы автоматический – направить нос снегохода в нужную сторону не всегда бывает просто. Затем тебя протащат рыльцем по чехословацкой базе, одна комната которой едва ли отличается от другой, и запустят на Луну, где всякие различия между помещениями и вовсе практически сводятся на нет. Но апогей игры – это последние уровни в Италии. Утомительный забег по одинаковым улочкам итальянских городков, перемежающийся поездками на вооруженном пулеметами мотороллере – это издевательство.

**В начале игры автомата не дадут, наоборот, старые работодатели привяжут к стулу и попытаются распилить бензопилой**

## О КОМПАНИИ

Команда, создавшая такие хиты, как Blood, NOLF 1 и 2 и Aliens Versus Predator 2. И в то же время, команда, выпустившая Blood 2, Shogo и Sanity: Aiken's Artifact – отнюдь не самые удачные проекты. Сюда же добавляем и Contract J.A.C.K.





### ОТКУДА В МОЕЙ ГОЛОВЕ ДЫРКА КАЛИБРА 5,56?

Что еще хуже, по уровням нас будут сопровождать враги. Занятная статистика: всего в игре ты встретишь 5 видов противников, а количество этих парней за каждым углом измеряется десятками. Это притом, что все они братья-близнецы и даже ведут себя одинаково. Через некоторое время видишь закономерности действий врагов, наизусть выучиваешь скрипты их поведения, и зевоту сдержать становится все сложней. Среднестатистической гадине для вечного успокоения требуется около 10-15 патронов в тушку или несколько выстрелов в голову. Последнее мало осуществимо, когда имеешь дело с пятью затянутыми в кожу приспешниками Danger Danger, выстрелы которых эффективно приближают твое состояние здоровья к отрицательному. Самое интересное – это когда посреди открытого пространства срабатывает скрипт, и со всех сторон прут враги или, например, открываются двери, за которыми стоят двое с дробовиками. Мгновенная смерть обеспеченна.

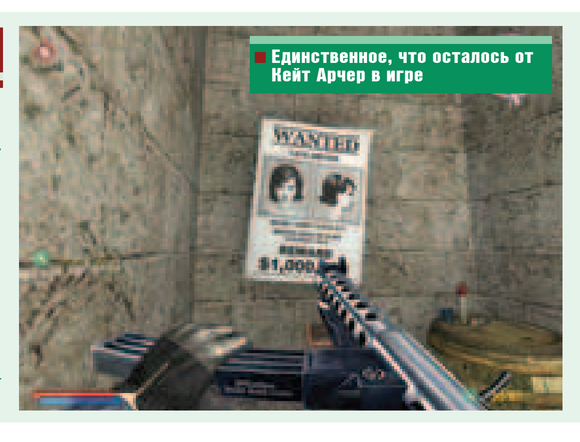
Что мы можем противопоставить супостатам? Разработчики обещали много нового оружия, равного которому игроки еще не видели. Ага. Начнем с того, что 80% времени ты будешь использовать средства умерщвления, знакомые еще по NOLF 2 – автомат Калашникова и изящный 9mm SMG. По лунной базе ты будешь бегать с лазерным ружьем наперевес – другого оружия просто не дадут. Еще будут энергетическое ружье, скромного вида пистолетик с оптическим прицелом и арбалет, стреляющий огненными стрелами. Все три вида оружия объединяют две вещи: убойность и полное отсутствие на уровнях. За каждый вид оружия тебе дадут подержаться всего несколько раз, да и то после нахождения соответствующих секретов. Кисло.

## ФАКТЫ

- **1** смешная шутка, связанная с NOLF 2
- **10** патронов для убийства одного врага
- **10**-кратное увеличение количества противников по сравнению с предыдущими сериями
- **5** видов врагов
- **2-3** подвида в каждом, различающиеся по цвету
- **7** утомительных миссий
- **0** миллилитров адреналина в комплекте
- **2** дня, чтобы пройти до конца

## NOLF и NOLF2

Для тех, кто не видел предыдущие игры, между которыми втиснула свое неуклюжее тело Contract JACK. Оба проекта рассказывают о похождениях великолепной супершпионки Кейт Арчер, методами достижения целей которой были хитрость, скрытность и невероятные гаджеты, только что вышедшие из лаборатории ее работодателя – UNITY. Обе игры представляли собой замечательные пародии на боевики про Джеймса Бонда и отличались тонко выверенной стилистикой 60-х. Обе заслужили восторженные похвалы со стороны игровой прессы, однако публикой были восприняты несколько более холодно.



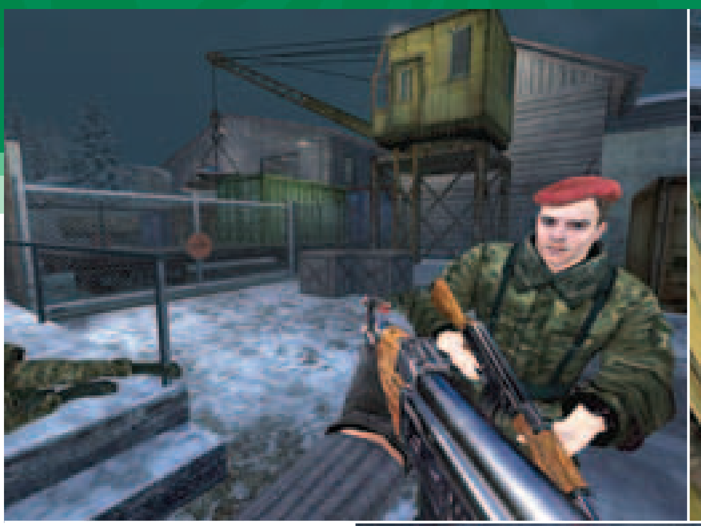

Единственное, что осталось от Кейт Арчер в игре



В открытом космосе ты будешь летать строго по заданному маршруту



Недостатка в красной жидкости не будет

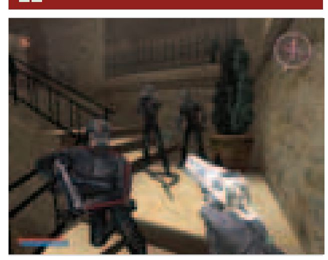






Нет, галлюциногены не винопаты. Просто в героя попали из лазерной пушки

## DANGER DANGER



Организация сумасшедших итальянцев с огромными амбициями. Форма одежды – кожаные обтягивающие комбинезоны с черепушкой на спине. Любимое оружие – 9mm SMG. Чрезвычайно эмоциональны. Каждую увиденную ракету принимают за флагманский корабль марсианских захватчиков. Экстравагантны – на замок, служащий прибежищем их шефа, направлены несколько пушек, готовых к стрельбе. Любимое ругательство: «Summanabitch!». Произносится с непередаваемым эмоциональным окрасом и итальянским акцентом.

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.5

## Б/У ДВИЖОК

Да, когда вышла NOLF 2, движок Lithtech Jupiter смотрелся достойно. Да, благодаря грамотной работе художников он превратился в конфетку. Нет, ничего подобного в CJ ты не увидишь. Одинаковые модели врагов, словно тесанные Папой Карло, ужасные спецэффекты (такого огня действительно стоит бояться) и некрасивые, просто некрасивые уровни. Про физику забудь: тут заведуют скрипты. Убил супостата на лестнице – он потешно покатится вниз, трепыхая конечностями. Всякий раз одинаково. Занятно первые два раза, не больше.

Единственная положительная вещь в воплощении игры – звук выстрелов оружия. Приятное бархатистое стрекотание автоматов, пищание лазерной пушки, словно пришедшее из Star Wars, – эти моменты радуют. А вот остальные звуки выполнены на троечку – притом, что большая часть их перебралась из NOLF 2.

За музыку я готов убить. Во-первых, большая часть композиций перешла из уже который раз перевернувшейся в гробу NOLF 2. Во-вторых, даже новые треки скоро начинают вызывать бурный рвотный рефлекс – на каждом уровне звучит ОДНА И ТА ЖЕ мелодия, которую повторяют снова и снова злые разработчики, совсем не жалеющие уши своих игроков.

## НАДГРОБНАЯ ПЛИТА

Нет, даже просто дубовый крест, на котором пьяный могильщик нацарапал: отстой. Фирменного юмора серии нет, стилистика растоптана коваными сапогами ни разу не харизматичного Джека, в движке видны потертости от времени и неосторожного использования, а игровой процесс... Так делают второсортные поделки, играть в которые стоит только безумно изголодавшимся по чистому экшену людям. Кейт Арчер брезгливо пинает ножкой грузное тело игры, вздергивает носик и идет продолжать срывать коварные планы H.A.R.M. изящно и тихо – так, как этого никогда не сможет сделать J.A.C.K.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0**

\+ Поначалу захватывающие бои, новый взгляд на игровой процесс серии

\- Сплошное однообразное мочилово похожих друг на друга врагов

**ГРАФИКА 6.0**

\+ Симпатичные местами модельки врагов

\- Старый движок, отвратительные спецэффекты, кривые руки художников

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**

\+ Неплохие звуки выстрелов. Реплики персонажей озвучены с чувством

\- 90% музыки перешло из NOLF 2, плюс каждый трек ты услышишь помногу раз

**ДИЗАЙН 6.0**

\+ Присутствует тень великолепия предшественниц

\- Все остальное ужасно

**УДОБСТВО 4.0**

\+ Долго искал, не нашел. Разве что управление привычно стандартное

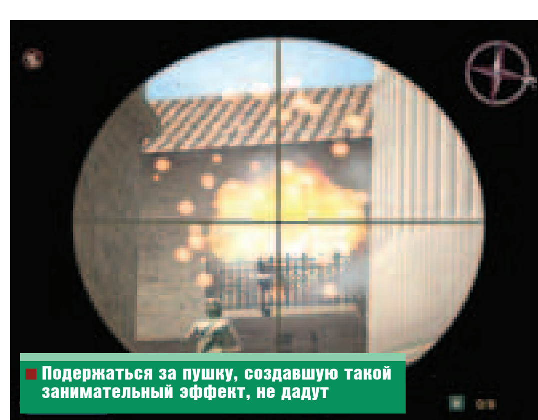
\- Радар нем и глух, список задач чаще всего ограничен одним пунктом

**ИТОГО**

Скучная, серая, примитивная стрелялка с редкими пятнами цвета в виде шуток или напряженных боев. Вряд ли стоит твоих денег



**2.0**



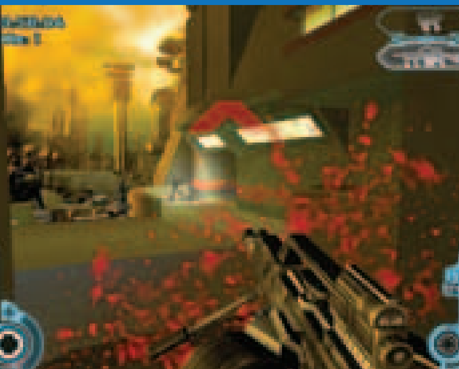
Подержаться за пушку, создавшую такой занимательный эффект, не дадут



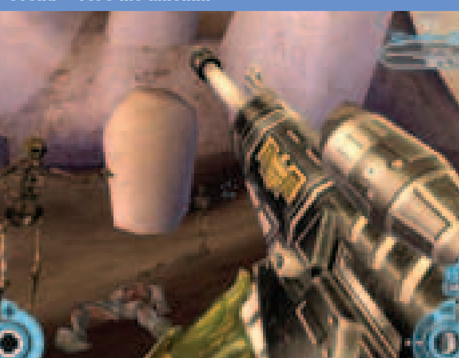
# JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

## ЗАКОН И ЗОМБИ





Не отступать и не сдаваться! Находящаяся сзади стена – того же мнения



Смотрится хорошо. Патроны ест хорошо. Стреляет... ну, не так хорошо

Текст: Крис МакКормик

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | FPS |
| ИЗДАТЕЛЬ | Vivendi Universal Games |
| РАЗРАБОТЧИК | Rebellion |
| ПОЙДЕТ | Процессор 700Mhz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32 |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.dreddvsdeath.com |

**Восточное побережье североамериканского континента. Город Мега-Сити Один (Mega City One), дом для четырехсот миллионов потенциальных преступников: бродяг, убийц, насильников, наркоманов, зомби, вампиров, нарушителей правил парковки и прочих отъявленных подонков и негодяев. Кто-то должен навести здесь порядок!**

Его зовут Дредд. Судья Дредд. Он – олицетворение закона, лицо под шлемом и украшенная шрамом квадратная челюсть. В руке пистолет, на груди – именной жетон. Он способен если не на все, то на многое. И – Смерть. Судья Смерть, призрак; один из четверых Судей-предателей. Цель – абсолютная власть над Мега-Сити.

Верно, игра сделана по комиксам о Судье Дредде. С 1977 года сей персонаж наводит порядок на улицах Мега-Сити Один при помощи доброго слова и пистолета – предпочитая, впрочем, последний. И вот Rebellion решили вытащить его с привычных страниц и поместить в другую среду. Не они первые. Существует, например, фильм с Сильвестром Сталлоне в заглавной роли; существует несколько игрушек для позабытых нынче игровых консолей... Ни одного доброго слова сказать о них нельзя. Но разработчики решили переломить сложившуюся традицию.

Что сказать? Не получилось.

### А СЧАСТЬЕ БЫЛО ТАК БЛИЗКО

Они клялись самым дорогим, что у них есть – лицензией от **XX Century Fox**; клялись, что не допустят ошибок предшественников, что сделают Дредда именно таким, каким он должен быть – ироничным, жестоким, бескомпромиссным. Обещали воссоздать антураж Мега-Сити с огромными небоскребами, титаническими крытыми галереями, безумным дорожным движением...

Самое смешное – они сделали все, что могли. Герой сыплет фразами, почерпнутыми как из оригинального комикса, так и из более популярных источников; одно «Люблю запах закона по утрам!» чего стоит. Мега-Сити действительно смотрится здорово – в тех редких случаях, когда его вообще видно. Но фразы быстро приедаются, набор их невелик, а до душки Дюка Ньюкема герою еще расти и расти харизмой. Действие же происходит где угодно, но не на улицах города; не дают даже прокатиться на знаменитом судейском мотоцикле.

В начале тебя учат, как обращаться с подозреваемыми, производить аресты, выносить приговоры и т.п., а потом заставляют пойти стрелять в

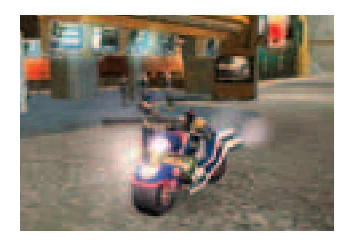
**Почему действие шутера от первого лица должно происходить в коридорах, комнатках и сталелитейных заводах?**



## О КОМПАНИИ

■ Студия Rebellion владеет правами на научно-фантастическую антологию в картинках «2000AD» и ежемесячной журнал «Judge Dredd Magazine». Наивысшее достижение – игра Aliens vs Predator (1999). В середине текущего года компания шагнула в киномир, сняв малобюджетный ужастик «Parasite».





зомби, вампиров и прочую нечисть. И так – до самого конца. Понятно, что в комиксах Дредду приходилось и стрелять, и мир спасать – но он все-таки судья, а не безымянный морпех. Опять же, понятно – добрым словом и пистолетом можно сделать гораздо больше, чем просто добрым словом («Лежать, гад! Руки за голову! Пятнадцать лет за неправильную парковку!»), но надо же и меру знать.

Разработчикам чувство меры отказало. Вместо стрельбы по конечностям – контрольный (он же единственный) выстрел в голову. Потому что зомби сопротивляются аресту до последнего. И почему действие шутера от первого лица непременно должно происходить в коридорах, комнатках и сталелитейных заводах? Лишь изредка мелькнет в окне громадный город, но Дредд уже ныряет в очередной крысиный лаз и открывает огонь по толпам безоружных мертвецов, жаждущих знакомства.

### СВЕРХСКОРОСТНАЯ АУТОПСИЯ

Пара незаметно подкравшихся зомби – и Судья превращается в труп за считанные секунды. Не спасает ни хваленый костюм, ни аптечки. Ничего не помогает. Вместо степенного шествия по уровням приходится постоянно исполнять безумный народный танец «круговой стрейф вприсядку».

Появившийся на неприметном балкончике сектант с лазерным пистолетом обеспечивает Дредду быстрый, но крайне болезненный летальный исход. Приходится возвращаться к последнему чекпойнту (для приставки игра разрабатывалась, для нее, родимой), и в следующий раз быть на

## ФАКТЫ

**12** сюжетных уровней

**12** аркадных уровней

**26** лет публикуются комиксы про Судью Дредда

**40** миллионов жителей в Мега-Сити Один

**15** лет – срок за курение на улице



## ГОРЕ-ПОВСТАНЦЫ

Название, конечно, звучное: Rebellion. Бунтари. Нонконформисты. Ниспровергатели, значит, устоев. На деле же они занимаются самым неблагодарным на свете делом – переводом известных (чужих, заметим) игр с одной платформы на другую. Мне как-то довелось столкнуться с подобной «переводной» игрой на PS One. Она называлась Delta Force: Urban Warfare, и была кошмарна настолько, насколько вообще может быть кошмарен шутер от первого лица на полудохлой консоли.

В свободное от портирования чужих игр время ребята разрабатывают собственные игры… по лицензиям от Fox Interactive. То ли фантазии этим труженикам клавиатуры и планшета не хватает, то ли еще чего, но из стен компании с удручающим постоянством выходят игры с названиями типа Mummy, Asterix & Obelix, Alien vs. Predator, Mission: Impossible – ничего не напоминает? Среди последних достижений студии – игра Midnight Club. Нет, разрабатывали ее, конечно, Rockstar Games, люди, которым мы все обязаны по гроб жизни за GTA, часть любая. Rebellion же занимались разработкой одноименной игры для Gameboy Advance. Такие вот бунтари.





Ребята слева отрабатывают синхронность движений. Прямо балет «Тодес» какой-то

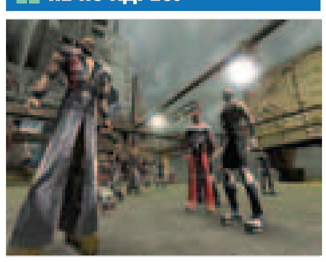






Дредд в музее. Палеонтологическом

## НЕ ПО АДРЕСУ



**Игра совершенно не оптимизирована для PC. При несложной, в общем-то, архитектуре уровней она ухитряется зверски тормозить на компьютерах попроще, а на мощных машинах выглядит немногим лучше Half-Life'а. Первого, конечно. Зато разработчики гордо заявляют, что игра оптимизирована для… Sony Playstation 2.**



опережение. Вы пробовали стрелять из снайперской винтовки, одновременно уклоняясь от толпы агрессивно настроенных покойников? Удовольствие ниже среднего. Если решишь попробовать, помни: я тебя предупреждал.

Словно дрессированная крыса, Судья ползет по уровню единственно верным путем. Небоскребы и виадуки – это декорация. Из проложенной разработчиками колеи не выбраться. Только вперед. Стрелочка зазывно помигивает, указывая путь к следующему рычагу, кнопке или чекпойнту. Шаг вправо-шаг влево невозможен, прыжок через ограждение – мгновенная смерть. Попытки дизайнеров уровней разнообразить происходящее фальшивыми неработающими кнопками – жалкая уловка. Они бы лучше хоть один обходной маршрут изобразили, или квартал городской. Но нет. Не дождетесь.

## СТОП, МАШИНА!

У этой игры есть одно несомненное достоинство – с точки зрения рецензента. Она короткая. Очень. Настолько, что последний босс выносится на пинках за две минуты – учитывая ту минуту, что длится заставка. С первого раза, на уровне сложности Normal. Зато разработчики, помимо дюжины сюжетных миссий, положили на диск еще дюжину так называемых «аркадных». Да, вот там можно порезвиться, арестовывая кого ни попадя и присуждая пожизненные сроки за праздношатание и распитие алкоголя в общественных местах. Но и это быстро приедается. А уж миссии типа «сожгите там все и дождитесь подмоги» вызывают желание пойти и удавиться от скуки: единственный способ их пройти – забиться в угол потемнее и лениво постреливать в набегающих врагов из пулемета. И так – минут 5-6. Неинтересно. Кстати, после прохождения миссии с наивысшим рангом тебе выдают какой-нибудь чит-код или модельку. Ну скучно, скучно.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0**
- \+ На первых порах даже забавно
- − Потом – скучно. Затем – очень скучно

**ГРАФИКА 3.0**
- \+ Она трехмерная
- − Такое мы видели четыре года назад

**ЗВУК И МУЗЫКА 2.0**
- \+ У местной музыки есть одно несомненное достоинство – ее не замечаешь
- − Больше никаких достоинств и нет

**ДИЗАЙН 4.0**
- \+ На лицензию у разработчиков денег хватило
- − А вот на хороших художниках сэкономили

**УДОБСТВО 2.0**
- \+ Они втиснули большое количество информации в минимальный объем
- − Получилось просто отвратительно

**ИТОГО 2.5**

Игра предназначена самым преданным фанатам Судьи Дредда. Но где ж их взять?



# ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА (BEYOND GOOD & EVIL)

## ВИННИ ПУХ И ПЯТАЧОК 20 ЛЕТ СПУСТЯ




Текст: Олег Шолохов



Плюнь в глаза тому, кто скажет тебе, что гусеница – не земноводное животное



Грузинский носорог за работой. Редчайшее зрелище! Спешите видеть и фотографировать

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action/adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | «Бука» |
| РАЗРАБОТЧИК | Ubisoft |
| ПОЙДЕТ | Процессор 700 MHz, 64 Mb RAM, 3D-укоритель (32 Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-укоритель (128 Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Три |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.beyondgoodevil.com |

**Когда в разговоре с другом ты вдруг замечаешь, что собеседник на твоих глазах превращается в длинноухого эльфа, очкастого ученого с монтировкой или пышногрудую расхитительницу гробниц, это значит, что вчера кто-то до утра сидел за компом. А еще это значит, что кто-то из разработчиков сварганил такого персонажа, которого помнят и любят буквально все. Это ж великое дело! И вот Ubisoft давеча уделала почти всех своих коллег по цеху, потому что таких персонажей, как в *Beyond Good & Evil*, ты едва ли увидишь где-то еще.**

### ПЯТАЧОК ВСЕМУ ГОЛОВА

Одного взгляда на **Джейд** (Jade), главную героиню игры, достаточно, чтобы понять: это любовь! Плакат с этой красавицей не грех и на стену повесить, чтобы перед сном на нее... э-э-э... любоваться. Уверяю, там есть, на что: зеленые глаза, зеленые губы и зеленое все остальное придают девушке такой шарм, что устоять просто невозможно.

Знакомство с этой красавицей началось довольно неожиданно. Она сидела на берегу реки вместе с каким-то говорящим тушканчиком... И медитировала. Но с неба вдруг начали сыпаться монстры. Продемонстрировав в бою с ними свои гибкость и крутой нрав, Джейд оказалась в лапах первого босса. И тут случилось это. Солнечный свет померк – его заслонила чья-то необъятная задница. Кто же это? Супермен? Бэтмен? Гомер Симпсон? Это свинья! Я бы даже сказал, суперсвинья! Это свинья-всемсвиньям-свинья! Это дядюшка Пей'дж (Pey'j) – пожалуй, самый харизматичный персонаж, которого я видел за последние месяцы. На фоне его непомерной харизмы (с пятачком и треугольным ушками) меркнет даже Джейд (не говоря уже о том, что она просто не влезает в кадр, в который уже влезла эта харизма). Она – французская красавица, сильная и независимая, а он – бекон на ножках. Отважный, добрый, заботливый, местами даже умный такой бекон.

Дизайн персонажей не описать никакими словами. Можно лишь предположить, что нечто подобное получилось, если бы Дисней творил в состоянии алкогольного опьянения. Иначе я не могу объяснить, как в игру попал магазин запчастей, который содержит семейство грузинских носорогов. Дома у Джейд живет домашнее животное, которое... э-э-э... как бы это описать-то? Представь себе здоровенную лохматую задницу на четырех лапах, к которой спереди присобачили зубастую лохматую голову. Получилось то, что получилось. И это гениально!

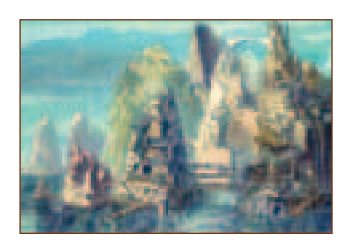
**Дизайн персонажей наводит на мысль, что нечто подобное получилось, если бы Дисней творил «под градусом»**



## О КОМПАНИИ

■ Beyond Good & Evil – проект небезызвестного Мишеля Анселя (Michel Ancel), создателя Rayman'a. Сейчас, на фоне таких шедевров, как Splinter Cell или Prince of Persia, Rayman перестал быть самой заметной торговой маркой, принадлежащей Ubisoft. Хотя игры этого сериала по-прежнему разлетаются, как горячие пирожки.





### СКАЖИТЕ «СЫР»

Немного придя в себя и закончив бегать по комнате и размахивать флажками «Пей'дж – наш кумир», можно начать «втыкать» в то, что там наворотили разработчики, кроме гениального дизайна гениальных персонажей. Beyond Good & Evil – редкий зверь на PC. Столь необычное сочетание элементов масштабной adventure и безбашенного платформера нынче уж и не встретишь. На ум приходит разве что давняя-давняя ***Little Big Adventure***, с которой в какой-то мере можно сравнить Beyond Good & Evil.

В игре, как и положено, тебе предстоит спасать мир (он называется Хиллис). Ради меньшего отрывать задницу от дивана, согласись, глупо. Но поначалу тебя будут волновать куда более земные проблемы. Дело в том, что зеленая помада и шмотки изумрудного цвета нынче ой как недешевы. Джейд истратила на них все сбережения, и теперь ей предстоит долгое и мучительное осознание того, какой же она была дурой. Однако на горизонте нарисовалась некая организация сумасшедших ученых, готовых платить бешеные деньги за фотографии любых представителей фауны, населяющих Хиллис. По счастливому стечению обстоятельств у Джейд как раз без дела валялась камера. Вооружившись этим страшным оружием для выколачивания денег из сумасшедших ученых, девушка начала охоту за всем, что движется. Столь нехитрая, казалось бы, мини-игра оказывается удивительно интересным занятием, особенно если учесть, что снимать можно не только мирных бамбров и кракозябров, но и плотоядных монстров, и даже боссов.

Далее выясняется, что фоторепортерские навыки Джейд можно применять не только в мирных целях. Она присоеди-

## ФАКТЫ

**10-15** часов игрового процесса

**2** уморительно забавных главных героя

**2** противостоящих друг другу организации, борющихся за власть на Хиллисе

**1** незабываемое приключение

**3** года разработки



## СВИНЬЯ НА ВСЕ РУКИ

Дядюшка Пей'дж – это не только 150 кило легкоусвояемого сала, но и незаменимый помощник, и вообще мастер на все руки. Он умеет:
– бегать и прыгать так, что играющему приходится соскребать себя с пола, куда он валится от смеха;
– обладая всего тремя пальцами (на месте которых, вообще-то, должны быть копыта), может чинить практически любые механизмы;
– глупо улыбаться и махать ручкой в камеру, когда Джейд хочет его сфотографировать;
– «летать» благодаря своим суперботинкам и суперзаднице, мышцы которой приходится для этого напрягать, так как в штанах спрятано хитроумное устройство...
– спасать положение или валяться на полу и звать на помощь.





За фотку этой твари дают бешеные бабки. Эй! Я не про Джейд говорю!



Свалиться с обрыва во время боя почти невозможно

■ Что-то недоброе есть во взгляде этой красавицы. Нет?

## ПРОКАЧКА ВСЕГО И ВСЯ

**Не последнее место в игре занимает прокачка героев. По ходу игры Джейд обзаводится новым оружием и power up'ами. Прокачке поддается и транспортное средство. На него можно навесить новое оружие, двигатели, щиты и т.д. Благодаря всему этому убийство врагов (из которых вываливаются деньги), поиск сокровищ, сбор жемчужин (выполняющих роль традиционных для платформеров звездочек/сердечек) и фотографирование животных становятся занятиями, исполненными глубокого смысла: на вырученные средства мы покупаем апгрейды.**

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ






няется к повстанческой организации, стремящейся сокрушить коррумпированное правительство Хиллиса и установить диктатуру пролетариата. Батрача на революционеров, ей придется собирать фотокомпромат на вражеских партийных лидеров – занятие на редкость благородное и высокооплачиваемое.

## ПО ТУ СТОРОНУ ПЛЮСОВ И МИНУСОВ

Технически Beyond Good & Evil просто безупречна. Ну, то есть почти. Огромные открытые пространства, обилие спецэффектов, потрясающий дизайн всех без исключения мест, а уж анимация... Смотреть, как красавица Джейд выполняет один акробатический кульбит за другим – мало с чем сравнимое удовольствие. Хотя по заведенной традиции Пей'дж ее и здесь переплюнул. Жить стоит хотя бы ради того, чтобы увидеть, как эта свинья бегает. Одни развевающиеся на ветру уши чего стоят! А уж как он прыгает и форсирует препятствия... Ей-богу, даже уморительное шоу под названием «борьба сумо» здесь и рядом не стояло. А вот что огорчает, так это количество полигонов, потраченных на персонажей и интерьеры. Часто душа так и просит, чтобы их было хоть чуток побольше.

Кстати, игра предстает перед нами в широкоформатном варианте – 16:9. Причем это никак не изменяется в опциях. Сделано это, чтобы добиться большего эффекта погружения, однако почувствовать его можно только на мониторах с диагональю 23'' и больше.

Beyond Good & Evil – без преувеличения гениальная игра. Это, конечно, не значит, что лучше ничего не было и нет. Без мелких недочетов не обошлось, но в том-то вся и прелесть: наслаждаться игрой они ничуть не мешают. Beyond Good & Evil подкупает еще и огромным количеством оригинальных идей, как по части игрового процесса, так и в области дизайна, построения игрового мира и даже написания диалогов. Все-таки, умеют французы делать шедевры!



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0**
+ Исследовать Хиллис и общаться с его жителями – редкое удовольствие
– Некоторым эпизодам не хватает динамики

**ГРАФИКА 8.0**
+ Большие открытые пространства, грамотное освещение, четкие текстуры
– Недостаточно высокая детализация многих объектов и персонажей

**ЗВУК И МУЗЫКА 8.0**
+ Отличный саундтрек, сочетающий самые разные музыкальные стили
– Звуковые эффекты легко подпадают под описание «обычные»

**ДИЗАЙН 9.0**
+ Потрясающе разнообразные уровни, гениальный дизайн персонажей
– Кому-то может не понравиться специфический художественный стиль игры

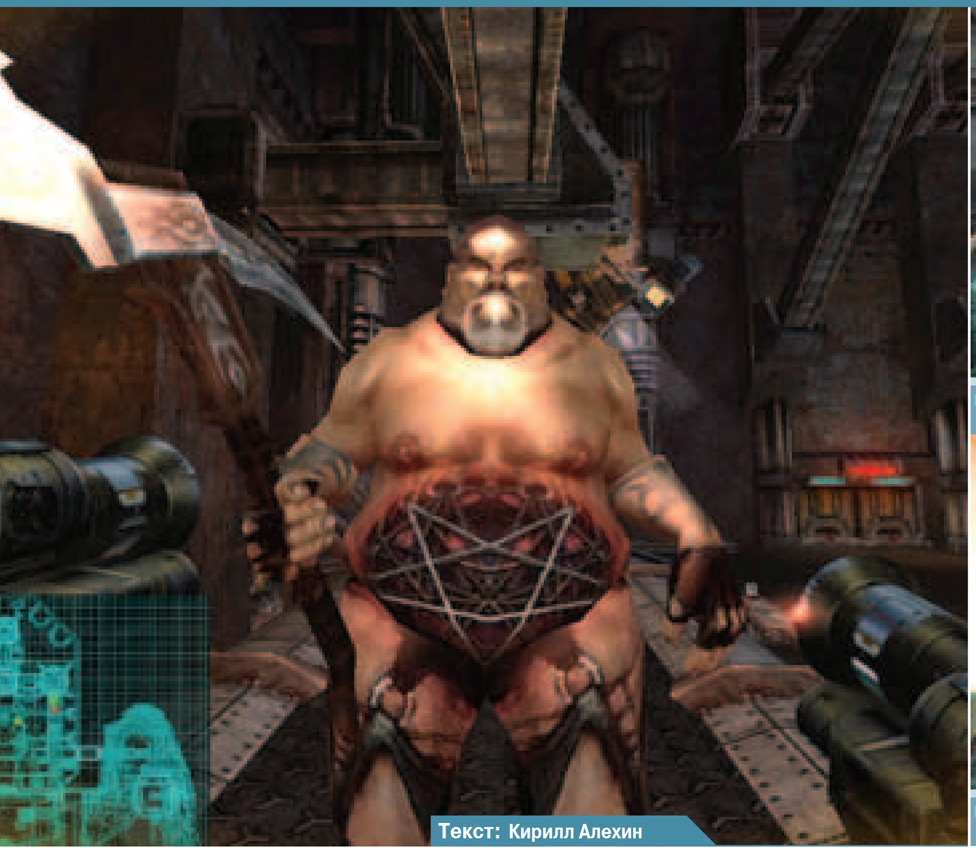
**УДОБСТВО 7.0**
+ Управление адаптировано под клавиатуру и мышь, бои – просто песня
– Удовольствие портит камера, выбирающая порой неудобный ракурс

**ИТОГО**
Потрясающая action/adventure, поднимающая жанр на новую высоту. Очень стильно!

**8.0**

# FIRESTARTER

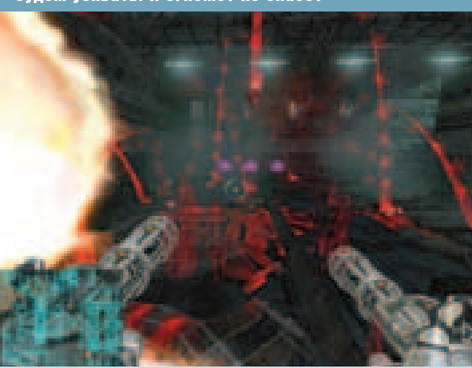
## ПОД ГРАДУСОМ



Текст: Кирилл Алехин



За отправление малой нужды в неположенном месте будем убивать. И огнемет не спасет



Использовать одновременно два авиационных пулемета не мог себе позволить даже Серьезный Сэм

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | «Руссобит-М» |
| РАЗРАБОТЧИК | GSC Game World |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.5GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32 |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.firestarter-game.com |

**Квентин Тарантино, рекламируя фильм «Убить Билла, часть 1», так описывал свое видение кинематографа: *«Кино, пацаны, должно резать по живому. Важно только действие, action. Если сердце бешено стучит, а ногти втыкаются в подлокотники – значит, я купил правильный билет. Сюжет оставьте занудам и сраным критикам. Мне, пожалуйста, разбрызганные мозги»*.**

Под это веселое описание ***FireStarter*** подходит идеально. Такой дикой, бессвязной, но вместе с тем обаятельной забавы мир не видел уже лет 20 – со времен, пожалуй что, ***«Тетриса»***. Хотя в отличие от Алексея Пажитнова, разработчики FireStarter (**GSC Game World**, сочинившая ***«Казаков»*** и корпящая над ***S.T.A.L.K.E.R.***) не планируют менять гражданство: они плотно окопались в Киеве, и из офиса – ни ногой. У них и тут неплохо получается.

### МОЕ КИНО

Свои взгляды на кино Тарантино сформировал за стойкой видеопроката, разбивая посетителям морды, когда те критично отзывались о просмотренных кассетах. Клиенты реагировали по-всякому – отползали, спорили или лезли на рожон; но, как правило, возвращались за свежим видео. Выходит, Тарантино просто учил их любить искусство.

FireStarter работает по той же схеме. Праздного игрока, решившего скоротать за пальбой часик-другой, он встречает без лишних симпатий. Ты запускаешь игру, выбираешь персонажа и появляешься в мрачном помещении: металл, тусклые светильники, в ладонях – желтая бензопила. Осматриваешься, усмехаясь бедноте интерьера. Добегаешь до винтовки. Ловишь кого-то в прицел, зажимаешь гашетку... И умираешь.

Загружаешься снова, обещая быть осмотрительней и не пялиться почем зря на ржавые перекрытия. Но блин! Дуло пляшет, патроны заканчиваются, и спустя минуту тобой чавкает какая-то гадина. Окей! Ты не сдаешься и пробуешь еще раз. Потом еще. И снова. И опять.

В этот момент решается судьба досуга на ближайшую неделю. Либо сложишь оружие и отправишься на поиски шутера погуманнее. Либо поменяешь уровень сложности на «легкий» и попробуешь разобраться.

### ЗАГНАННЫЙ

FireStarter – это не игра, а гонка на выживание. Добежать (до оружия, патронов, выхода – нужное подчеркнуть), схватить (винтовку, броню, артефакт), дотянуть до финиша. Шаг за шагом, уровень за уровнем. Без перерыва.

Участник такого забега всегда остается потным, поджарым и

**Участник такого забега всегда остается потным, поджарым и злым – а значит, вполне довольным**



## О КОМПАНИИ

■ Компания GSC Game World основана в 1995 году и является крупнейшим украинским разработчиком. Начав с некоммерческого проекта Warcraft 2000, студия не выпустила ни одного провального проекта. На данный момент GSC можно назвать одним из самых успешных европейских разработчиков.







злым – а значит, вполне довольным. Достигается это просто: тебе вообще не дают передохнуть. По полчаса кряду гоняют по маленькой арене, разделенной на несколько секторов. Не дают выбирать пушку, подстегивают секундомером: время от времени где-то на арене появляются фиолетовые кирпичи; не нашел за отведенные секунды – проиграл.

А главное, непрерывно грызут, жарят, морозят, дырявят лазерами и расстреливают пудовыми ракетами. Монстры в огромных количествах появляются прямо из воздуха, прут напролом и, поймав положенные граммы свинца, исчезают. Им на смену приходят новые орды. Шустрые демонята, словно сбежавшие из ***Alien vs. Predator***, страшненько клацают челюстями. Уверенные верзилы размахивают мясницкими топорами. Парят в воздухе механические глаза. Неспешно прогуливаются гуманоиды с огнеметами, полыхающие пламенем драконы, роботы, а также некие Курильщики, ничуть не напоминающие персонажа «Секретных материалов». Монстры не слишком изящны, зато их действительно МНОГО и валят они непрерывно – волна за волной.

Поначалу такое обращение раздражает. Если по другим шутерам водят за ручку талантливые сценаристы и тактичные дизайнеры уровней, то FireStarter сразу норовит ткнуть носом в грязь. Со временем понимаешь, что его нельзя проходить осмысленно: здесь правят рефлексы, не интеллект. Голова отключается, остаются инстинкты. Добежать, увернуться и, как советует Децл, ответить твердой сдачей – вот, пожалуй, исчерпывающий перечень развлечений. Повторять, пока хватит сил, нервов и патронов.

## КРОВАВЫЙ СПОРТ

На более-менее серьезных уровнях сложности FireStarter – сущая пытка. Известно, что компания **«Руссобит-М»** привлекала к тестированию кибератлетов: сами издатели пройти игру не могли. С украинской стороны проект тоже курировали «квейкеры». Пожалуй, это многое объясняет. Профессиональные геймеры «затачивали» FireStarter под себя, с большой неохотой внедряя всякие попсовые ухищрения.

Другая байка, тоже правдивая, довольно нелестным образом характеризует картинку. Тестируя игру, несколько журналистов до-олго разглядывали вентиляторы, мерно крутившие лопастями под потолком одной из арен. «Вертушки» выглядели подозрительно, в частности, они якобы «постреливали». Однако они столь гармонично сливались с интерьером, что подозрения списали на паранойю. Спустя пару недель выяснилось, что списали все-таки зря: см. бестиарий на сайте игры.

Впрочем, это придирки. В известной сцене из фильма «Убить Билла, часть 1» 88 бешеных японцев были посечены в куда более аскетичной обстановке токийского ресторанчика, в ч\б; причем кровь хлестала из проколотых презервативов. Если это не смутило тебя на большом экране, вряд ли обидит и на мониторе. FireStarter берет другим: сердце бешено колотится, палец зажимает гашетку, а всякая невнятная нечисть разлетается на конкретные ошметки.

Все строго по Тарантино: только действие. 

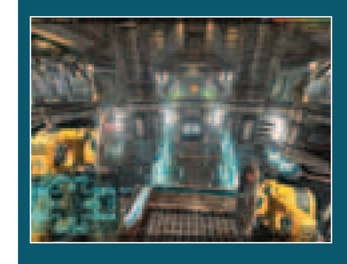
## ФАКТЫ

**20** видов оружия (плюс, лучшая реализация базуки со времен Quake II)

**16** арен. Впрочем, они не слишком отличаются друг от друга.

**3** персонажа: у Стрелка соколиное зрение, у Киборга – отличная броня, Мутант стреляет сразу с четырех рук

■ Бойца можно прокачать: его характеристики будут расти на манер какой-нибудь RPG







■ На некоторых уровнях разнообразие оформления все-таки встречается

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** 9.0

+ Неистовый, наваристый экшен. Подобного МЯСА не было даже в Serious Sam!
– Несмотря на бурчание некоторых зануд, минусов не обнаружено вовсе

**ГРАФИКА** 5.0

+ Вполне ладный движок: стены в меру покатые, огонь напоминает огонь
– Весьма нескромные системные требования; удручающе бедное оформление

**ЗВУК И МУЗЫКА** 7.0

+ Качественные вопли, временами похожие на «Техасскую резню бензопилой»
– Бойня проходит под ритмы периферийного техно. Дынц-дынц-дынц-дынц!

**ДИЗАЙН** 6.0

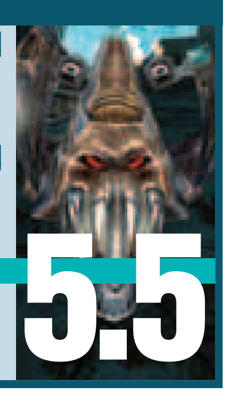
+ Есть удивительные закутки, которым умилилось бы даже id Software
– Арены довольно однообразны: решетки, переборки, металл, решетки...

**УДОБСТВО** 7.0

+ Управление можно переназначить, а мышь – о, чудо! – откалибровать
– Чтобы понять, чем броня отличается от здоровья, надо пройти полигры

**ИТОГО**

Отличный досуг для кибератлетов и серьезное испытание для остальных



# GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

## БУДУ РЕЗАТЬ, БУДУ БИТЬ



Текст: Олег Шолохов



Окровавленный гладиатор в «юбке» – настоящий эталон мужественности

Инвиктус такой клевый мужик, что все просто улетают. Особенно такие тщедушные личности

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Acclaim |
| РАЗРАБОТЧИК | Acclaim |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb оперативной памяти, 3D-укоритель (32 Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb оперативной памяти, 3D-укоритель (64 Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.acclaim.com/games/gladiator |

**Не желает ли мсье отбивную по-древнеримски? Что, неужели желает? Я, вообще-то, так, из вежливости предложил. Если честно, не советую – ради вашего же блага (да и нам туалет лишний раз прочищать не придется...) Мсье настаивает? Очень хорошо. Прошу выбрать гладиатора. Отчего мсье побледнел? О, нет, нет, нет. Вы не так поняли. Гладиатор – это не сама отбивная, он вам ее приготовит. Из чего? М-м-м, из... подручных материалов: скелетов, там, минотавров. Секрет фирмы, короче. И вообще, раз уж Вы изволили сделать заказ, сидите теперь и не выпендривайтесь. Чего принесут, за то и спасибо скажете. Радуйтесь, что вообще что-то принесут. А то сидит тут, понимаешь!..**

### ОБНАЖЕННЫМ КРАСАВИЦАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Есть в природе несколько тем, игры на которые делают удивительно редко. Среди них, например, Дикий Запад, покорение Бета Центавра (Альфа почему-то пользуется куда большей популярностью), гладиаторские бои и, что особенно обидно, бои обнаженных красавиц на грязевом ринге. К величайшему горю всей редакции, ***Gladiator: Sword of Vengeance*** развивает вовсе не последнюю тему, а предпоследнюю.

Вот скажи мне, дорогой читатель, оно тебе нужно? Я имею в виду смотреть на мускулистых потных мужиков, кромсающих друг друга аки капусту под истеричные крики поклонниц и поклонников (куда ж без них!) на трибунах? А вот древнеримским императорам было нужно. Не изобрели тогда еще ни Дикого Запада, ни тем более обнаженных девиц, валяющихся в грязи, вот и тешили они себя, как последние... бездари. Один император закатил такую гулянку, что это даже вызвало народные волнения. Подстрекателем их выступил наш герой – отважный гладиатор, здоровенный, мускулистый, потный мужик, при виде которого всех не столь мускулистых и потных бросает в дрожь. Зрелище действительно не для слабонервных.

Хотя если подходить объективно, то Инвиктус (главный герой) очень даже ничего. На Рассела Кроу похож. Сходство, конечно, чисто случайное. Равно как и похожесть названия игры на один небезызвестный фильм. Разумеется, разработчикам и в голову не могло прийти примазаться к чужой славе, а у нас, соответственно, и в мыслях не было их в этом обвинять.

**Кровища во все стороны хлещет? Хлещет. Монстры толпами валят? Валят. Бошки летят? Не летят, но без них тоже неплохо. Лепота!**

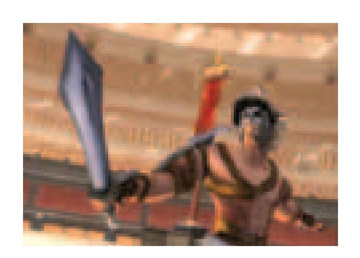
### ПОВЕСЬ МОЗГИ НА ГВОЗДИК У ВХОДА

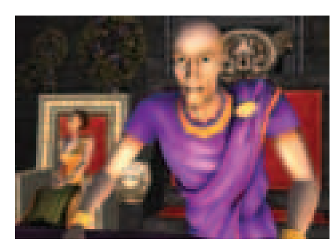
Лучшее, что есть в Gladiator – это tutorial. Кроме шуток. Это единственный этап, где мож-

## О КОМПАНИИ



Компания Acclaim никогда особо ничем нас не радовала. Если на консолях она хоть иногда выпускает приличные гонки и спортивные симуляторы, то на PC она запомнилась разве что по сериалу *Turok* (древний *Mortal Kombat* не считаем). Он хотя и был довольно неплох, до эталонов жанра FPS, мягко говоря, не дотягивал.







но мочить всех и вся, не шевеля ровнехонько ни одной извилиной своего ненаглядного головного серого. Здесь герой не может умереть, и это прекрасно. Что еще нужно-то от такой игры? Кровища во все стороны хлещет? Хлещет. Монстры толпами валят? Валят, так что только успевай батареей отмахиваться. Бошки летят? Не летят, но и без них тоже неплохо. Лепота! Но потом начинается собственно игра.

Как черт из табакерки, откуда-то выскакивает сюжет (ей-богу, лучше б не было его вовсе), герою начинают выдавать задания, и у него появляется шкала хит-пойнтов. Последнее обстоятельство вызывает наибольшее беспокойство. В Gladiator активно используется всего две кнопки, обе они отвечают за удары. Мне так и не удалось понять, чем одна отличается от другой, но это и не требуется. Благо, жать на обе сразу не только можно, но и нужно. Инвиктус начинает накручивать простенькие, но эффективные комбы и раскидывать врагов направо и налево. Но не спеши радоваться. Уже через пару часов после начала игры ты обнаружишь, что задницу Инвиктуса дерут снова и снова. Причем когда этот процесс закончится для него летально, тебя отправят к началу текущего этапа, так как сохранять игру в Gladiator умеет только древнеримский бог Autosave – жуткая скотина и скупердяй.

Веселье портят и встречающиеся время от времени «головоломки». Без кавычек о них не напишешь, но темп игры они снижают. К тому же, за время игры у тебя атрофируются все части тела, кроме кистей рук и спинного мозга. Ни тем, ни другим думать нельзя. Это тоже мешает. Однако удовольствие от игры получить все-таки можно. У тебя это обязательно получится! Надо только поверить в свои силы. В игре есть немало уровней, которые проходятся с налета. Вот там-то и творится настоящее веселье. Когда твой подопечный не дохнет каждые 10 минут, когда движение по уровню описывается короткой, но емкой фразой «только вперед», тогда Gladiator действительно очень даже неплох.

### ИНВИКТУС, ПЕНДАЛЬФ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Игровой процесс Gladiator здорово напоминает ***Lord of the Rings: The Return of the King***. Такое же тупое бесцельное рубилово. Надо сказать, по этой части игра не так уж сильно уступает TRotK, который по до сих пор не понятным мне причинам записали в хиты. Однако где творение **Acclaim** явно проигрывает, так это в графике. Gladiator достаточно симпатичен, чтобы смотреть на бои было приятно, а изучать окружающие пейзажи – интересно, но не более того. Ни обилием полигонов, ни спецэффектов игра не поражает.

Если у тебя уже есть RotK и ты считаешь его достойной игрой, Gladiator тебе не нужен, он похуже будет. Если у тебя нет RotK и/или ты не считаешь его достойной игрой, тогда Gladiator тебе тем более не нужен. Нужен он твоему другу, у которого ты его сможешь взять на денек-другой и отдать через две недели.

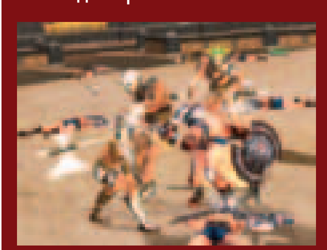
## ФАКТЫ

**2** кнопки, которых достаточно, чтобы пройти игру

**2** мальчика-полудурка, командующих главным героем

**5** «Оскаров», которые никогда не получит Gladiator: Sword of Vengeance

**1** обозленный на императора гладиатор





## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 6.4 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 5.9 |



Разговор по душам неизбежно заканчивается кровопролитем

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** 4.0

\+ Незатасканная тематика; иногда встречаются кое-какие свежие идеи

– Довольно примитивный сюжет, да и общая концепция игрового процесса тоже

**ГРАФИКА** 7.0

\+ Некоторые арены вызывают почти восхищение, монстры местами неплохи

– Но большинство арен никакого восхищения, напротив, не вызывают

**ЗВУК И МУЗЫКА** 7.0

\+ Вменяемая озвучка, впечатляющие крики и стоны, неплохой саундтрек

– Местами актеры явно переигрывают, а где-то даже и откровенно халтурят

**ДИЗАЙН** 7.0

\+ Уровни иногда приятно удивляют своим разнообразием и многогранностью

– Игра не выходит за рамки стереотипных представлений о Древнем Риме

**УДОБСТВО** 5.0

\+ Предельно простое и понятное управление, использующее минимум кнопок

– Камеру вращать нельзя, и с монстрами, когда их много, драться неудобно

**ИТОГО**

В целом игра маловразумительна, но отдельные эпизоды все-таки могут порадовать

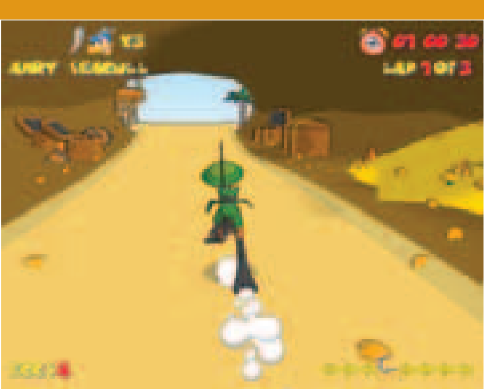


**5.0**

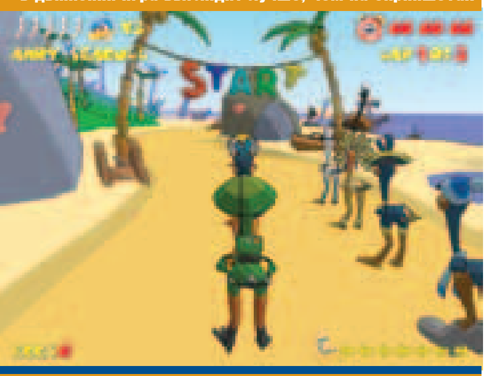
# СТРАУСИНЫЕ БЕГА (OSTRICH RUNNER)

## БЕГИ, СТРАУС, БЕГИ!





«Страусиные бега» – один из редких примеров, когда в движении игра выглядит лучше, чем на скриншотах



Зачастую хорошо бежать мешают не только препятствия, но и само оформление трасс - отвлекает

Текст: Лиза Снежная

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Arcade |
| ИЗДАТЕЛЬ | Discus Games |
| РАЗРАБОТЧИК | Geleos |
| ПОЙДЕТ | Процессор 700Mhz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.orunner.com |

**Россия – гениальная страна. Можно даже сказать, страна гениев. Ведь только здесь люди могут за такие небольшие деньги делать *такие* игры. Простые, захватывающие и совершенно безумные. Те, которые на Западе и не подумают сделать. И вот мы; вроде бы серьезные и даже взрослые люди, у которых есть работа, которым надо учится и периодически выходить на улицу, скушать мороженное с колой; проводим несколько часов напролет у компьютера. Не замечая времени, забывая о делах. Потому что мы – смешно и немного стыдно признаваться – спасаем планету страусов от злого и ужасного Профессора. И больше нам сейчас ничего не надо.**

### СПАСИТЕ НАШИ ЯЙЦА

***«Страусиные бега»*** от неизвестной (скорее всего, это не надолго) студии ***Geleos*** и не более известного издателя ***Discus Games*** удивляют и захватывают сразу, с первых секунд. Все, что было до запуска игры, перестает иметь значение. Теперь ты – один из самых шустрых и ловких страусов. Твоя задача – собирать по всему миру украденные Профессором страусиные яйца и помешать ему в создании армии страусов-убийц. Спасение заложников, президентов, человечества – вчерашний день. В новом веке в моде спасать яйца.

В название игры, кстати говоря, не зря вынесено слово «бега» – собирать яйца мы будем с такими же страусами-героями наперегонки. Нужно пробежать всего три круга по трассам, пролегающим в разных уголках страусиной планеты, собрав как можно больше яиц. Бегать мешают разбросанные повсюду бревна, выскакивающие из-за заборов руки с молотками, раскачивающиеся гири, медведи с дубинками, стайки ежиков, пингвины и прочие представители животного и неживотного (не undead'ы!) мира. И если, споткнувшись об какое-нибудь бревно, мы всего-навсего потеряем одно из перышек-жизней, то удар молотком по страусиной голове приведет к немедленной поломке... камеры обзора. Она начнет крутиться, поворачиваться и заваливаться, пока подконтрольный нам страус продолжает бежать... Заканчивается все обычно парой падений, потерей двух-трех мест и хохотом на весь дом.

**Спасение заложников, президентов, человечества – вчерашний день. В новом веке модно спасать яйца**

### ПРИНИМАТЬ ОСТОРОЖНО

Но самое интересное начинается потом, после того, как научишься вовремя нажимать на кнопку прыжка и не смеяться каждые десять секунд. Тогда ты зовешь к себе ком-



## О КОМПАНИИ

Discus Games образована в 2000 году. На счету студии (не считая «Страусов») две карточных игры, один эротический квест и всего один локализованный проект. Зато какой! «Фантасмагория», культовый квест, выпущенный в далеком 1995 году малоизвестной тогда студией Sierra On-Line.







панию друзей (соблюдая принцип «кто что пьет, тот это и несет»), сажаешь рядом и запускаешь многопользовательский режим игры. Все, вечеринка удалась. По степени удовольствия это занятие можно сравнить разве что с игрой в ***Worms*** в таких же условиях. Хотя смеха будет, пожалуй, даже больше. Вот увидишь!

Для игры вполне хватит одного компьютера – в самом начале разработки было принято единственно правильное решение: снабдить многопользовательский режим опцией split screen. Один монитор, а игроков до четырех штук. Впрочем, редакция не несет ответственности за сломанные пальцы и выбитые в процессе игры суставы – все смешается, перепутается. А в следствие падение, а в следствие авария...

Для продвинутых маленьких пользователей разработчики также обещают разместить высокоскоростной выделенный сервер, где все желающие, выжившие после домашних пальцебитв на одной клавиатуре, смогут сразиться с не менее реальным оппонентом, но без страха за свои конечности.

## ДЕТЯМ ДО И ПОСЛЕ

Вообще-то, «Страусы» по задумке разработчиков – детская игра. Приятная мультипликационная графика, простой интерфейс и управление – все-все сделано просто, понятно и мило. Как раз то, что надо детям.

И это очень даже работает – карапузы с удовольствием играют в «Страусов», проверено на наших редакционных детишках. Тем временем, некоторые вещи сделаны совсем не по-детски! К примеру, музыка (эксклюзивно на наших дисках!). Это нечто психоделическое и электронное, в стиле группы «Нож Для Фрау Мюллер». Согласись, не совсем то, что обычно слушают дети.

Да и играть не так-то просто. Чтобы научиться перепрыгивать через препятствия, уворачиваться от ударов, нужно провести за «Страусами» не меньше часа. В особо запущенных случаях – несколько часов кряду.

## МОЖНО БЕЗ РЕЦЕПТА

Но, к сожалению, у нас все не может быть так радостно и здорово. И это понятно, ведь до совершенства путь долгий и тернистый. К сожалению, мы так и не увидели в игре обещанных разработчиками спусков на сноубордах и таких желанных мини-игр. Однако, мы надеемся, что все это осуществиться во второй части этой игры (***Ostrich Runner 2***), над которой, между прочим, уже ведется работа.

Кроме того, периодически возникают различные досадные ошибки и глюки – страусы могут утыкаться в препятствия, а камера выкручивать такие па, что за свой вестибюлярный аппарат становится страшно. А еще нам ведь всегда хочется только МНОГО и обязательно СРАЗУ. Так что 17 уровней – это мало.

Но даже эти баги и однообразие замечаются далеко не сразу, поэтому с удовольствием играешь долго и еще раз долго. Намного дольше, чем в большую часть игр, которые появляются на твоем жестком диске.

## ФАКТЫ

**17** уровней в различном окружении

**2** из них секретны

**1** год разработки

**7** человек, создавших «Страусиные Бега»





Что они принимали во время создания игры? Нам тоже очень хочется знать

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Самые сумасшедшие «гонки» за последнее время
– Местами однообразно, со временем приедается

**ГРАФИКА 7.0**
+ Симпатичная мультипликационная графика
– Почему-то притормаживает на mid-dle-end машинах

**ЗВУК И МУЗЫКА 9.0**
+ Музыка достойна звучать фоном на нашем компакте
– Звуков окружающего мира можно было сделать больше

**ДИЗАЙН 9.0**
+ Атмосфера отлично выдержана в своем безумном стиле
– Появляются, когда вспоминаешь, что это детская игра – не похоже!

**УДОБСТВО 7.0**
+ Разобраться в управлении и интерфейсе очень просто
– Момент, когда нужно прыгать через препятствие, трудно поймать

**ИТОГО**

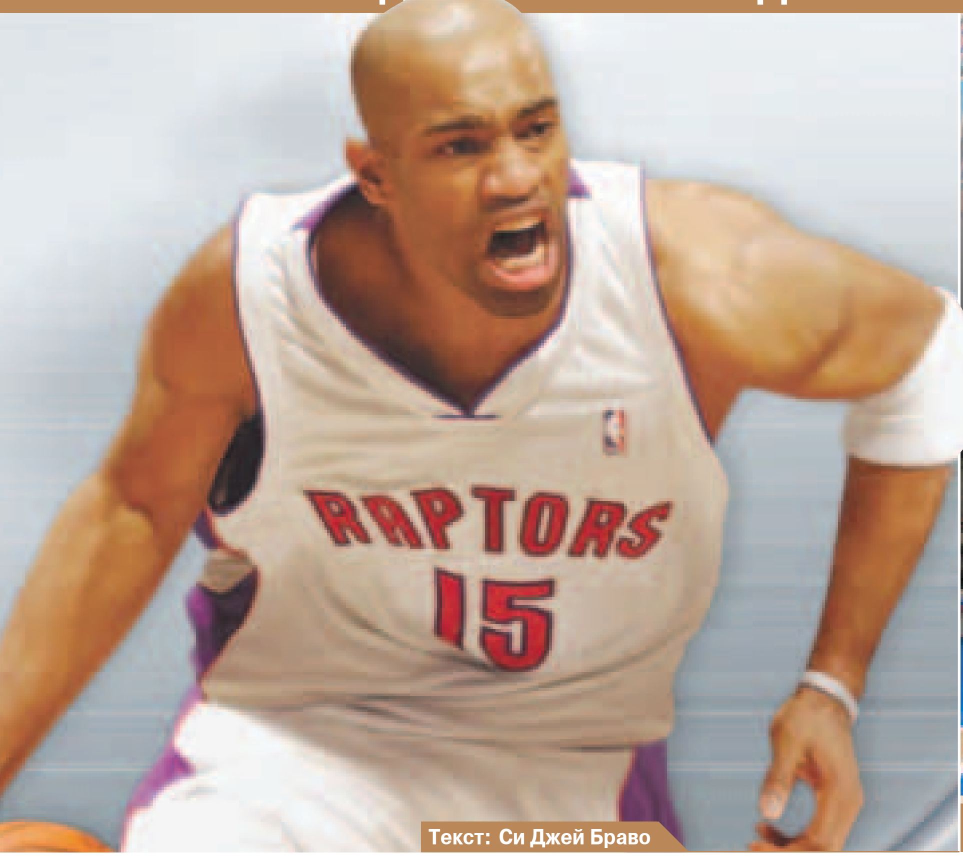
Ежевечернее развлечение как минимум на месяц и хороший способ развлечь гостей, не ломая ничего в квартире



**6.5**

# NBA LIVE 2004

## НЕУМОЛИМОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД



Текст: Си Джей Браво




Андрей Кириленко встречает нас прямо в опции главного меню. Статус звезды обязывает!



Майкл Джордан покинул Вашингтон и теперь блистает в составе «дримтим» 90-х

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Sports Simulation |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Soft Club |
| РАЗРАБОТЧИК | EA Sports |
| ПОЙДЕТ | Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.easports.com/games/nbalive2004 |

**Спортивные симуляторы – специфический жанр. С одной стороны, его можно рассматривать как «конвейерное производство, которое неизбежно берет верх над творчеством». С другой стороны – как трудоемкий рабочий процесс, в сжатые сроки и без права на ошибку, ведь за любое несоответствие реалистичности фанаты, не колеблясь, распнут разработчиков. Где лежит истина – установить сложно. Но попробовать стоит. Благо и кандидат подходящий подвернулся – NBA Live 2004.**

### ВПЕРЕД К РЕАЛИСТИЧНОСТИ!

Забегая вперед, следует отметить, что революции не произошло. Да и не бывает в этом жанре революций. Основополагающим традиционно является принцип экстенсивного развития серий.

К планомерному наращиванию реалистичности разработчики подошли со всей ответственностью. Первое, что бросается в глаза по сравнению с предыдущими частями – это силовая борьба. Защитники упираются рогами и копытами, вытесняя оппонентов подальше от своего кольца. Мощные форварды и центровые, наоборот, в силовой манере отвоевывают пространство для полукрюка или пытаются запихать мяч сверху. Игроки самоотверженно бросаются за выпавшим из рук мячом, а при назойливом сопротивлении защитника зависают в воздухе и выпускают его с задержкой из безопорного положения, и т.д.

Реалистичные модификации игрового процесса повлекли за собой и изменения в системе управления. Так, теперь задействованы две «бросковые» кнопки, вместо одной. Первая отвечает за броски со средней дистанции, крюки и полукрюки, а вторая позволяет совершать данки и поражать кольцо из безопорного положения. Все это логично, но неизбежно приводит к усложненности управления. Если к этому добавить и пристрастие разработчиков к переназначению оборонительных и атакующих связок, то становится понятным, почему разученные приемы в простейших ситуациях не работают. И вообще, игра недвусмысленно намекает на покупку аналогового геймпада с десятком кнопок – красиво обыграть соперника за счет индивидуальной техники баскетболиста на клавиатуре очень непросто.

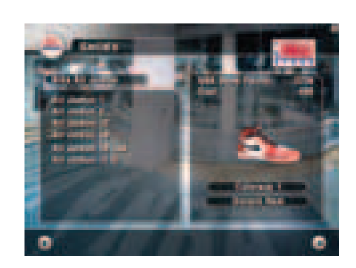
Прибавила реалистичности и возможность тонкой настройки игровых параметров, как для игрока, так и для компьютера. Покопайся на фанатских сайтах – оптимальные предустановки уже подобраны, тебе лишь остается протестировать их.

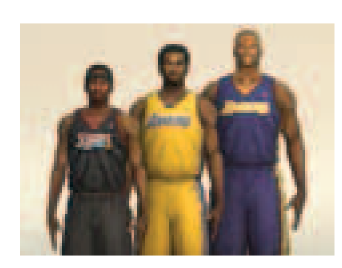
**Единственный луч света в темном царстве отечественного баскетбола Андрей Кириленко признан главной звездой Utah Jazz**

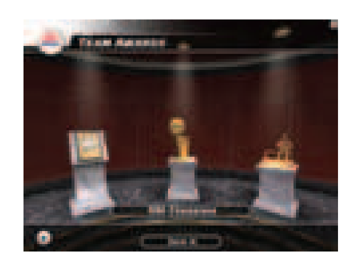


## О КОМПАНИИ

EA SPORTS – подразделение крупнейшего издателя Electronic Arts, специализирующееся на разработке симуляторов спортивных игр. В список проектов EA SPORTS входит целый ряд известных спортсимов: *FIFA Soccer*, *John Madden Football*, *NHL Hockey*, *NBA LIVE Basketball*, *Tiger Woods PGA TOUR Golf*, *MVP Baseball* и другие.







### ПЕРЕХОДИМ НА ЛИЧНОСТИ

Радует, что разработчики пересмотрели систему показателей игроков. Теперь только мегазвезды первой величины приравниваются к баскетбольным богам. Если Коби Брайнт имеет общий рейтинг 97, то Бен Уоллес довольствуется 73. Единственный луч света отечественного баскетбола Андрей «АК-47» Кириленко признан главной звездой Utah Jazz. Вообще, даже имея стартовую пятерку со средним рейтингом в районе 60 (таковы показатели весьма приличных игроков), можно реально противостоять банде суперзвезд из LA Lakers. В этом нелегком деле помогает масса разнообразных защитных и атакующих комбинаций. Например, в нападении эффективна схема Isolation, когда вся команда отбегает в сторону, оставляя игрока с мячом один на один со своим оппонентом. Впрочем, с одним и тем же баскетболистом такая тактика несколько раз не пройдет – на второй-третий раз придется столкнуться с подстраховкой. Вообще игроки как своей, так и чужой команды стали вести себя умнее.

Однако в искусственном интеллекте рано или поздно обнаруживаются дырки. Если в предыдущей части AI с готовностью реагировал на обманные броски и пропускал оппонента под кольцо, то сейчас нередко вообще не обращает на них внимания. В результате не обделенный хорошими физическими данными Дирк Новицки имеет возможность практически без сопротивления расстреливать поставленным броском кольцо с границы трехсекундной зоны. Тем не менее, даже используя эти дырки, добиться солидного перевеса в игре не удается: при разрыве более 10 очков у баскетболистов выигрывающей команды мячик начинает валиться из рук, а прыгучие нападающие не могут вколотить данк в выгоднейшей ситуации, в то время как соперники стабильно поражают кольцо из-за пределов трехочковой линии. Чудеса, да и только!..

### ДИНАСТИЯ

Одной из самых приятных особенностей NBA LIVE 2004 стал режим Dynasty Mode – воспитание любимой команды на протяжении 25-ти сезонов. Заработанные в роли менеджера спецочки можно тратить на индивидуальные и командные тренировки спортсменов.

При сравнении аудио и визуальной составляющих с прошлой частью – сказать, увы, почти нечего. Графически игра не сильно изменилась, а так хотелось прогресса! Звук и музыка же находятся на традиционно высоком уровне – сильные саундтреки соседствуют с великолепными комментариями, репликами игроков и знакомыми по телетрансляциям звуками баскетбольного действия.

### I LOVE THIS GAME

Мнение автора, как известно, не всегда обязано совпадать с мнением редакции, а потому фраза во вступлении не случайно была взята в кавычки. В кровопролитных боях удалось отстоять свою точку зрения: EA Sports – солидная контора, которая заслуженно получает свои зеленые миллионы. Через голову разработчики не прыгнули, но марку не уронили.

## ФАКТЫ

- **29** реальных команд сезона 2003/2004
- **14** саундтреков, в том числе 6 эксклюзивных
- **2** комментатора – Марв Альберт и бывший тренер Майк Фрателло
- Команда следующего сезона – Charlotte Bobcats – доступна в режиме Exhibition Mode
- Модифицированный режим карьеры Dynasty Mode™



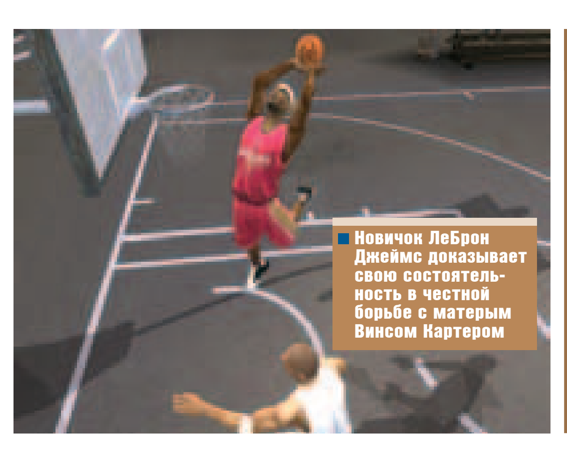


## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



Новичок ЛеБрон Джеймс доказывает свою состоятельность в честной борьбе с матерым Винсом Картером

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Игра стала реалистичнее за счет силовой борьбы, новых финтов и прочего
– Большой разрыв в счете сокращается откровенно читерскими приемами

**ГРАФИКА 5.0**
+ Оптимальное сочетание хорошей графики и невысоких системных требований
– Игре срочно необходима более детальная прорисовка баскетболистов

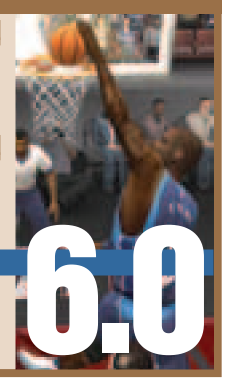
**ЗВУК И МУЗЫКА 8.0**
+ Реалистичные звуки и реплики, традиционно великолепные саундтреки
– Каких-либо заметных минусов в этой области лично мной замечено не было

**ДИЗАЙН 5.0**
+ Арены практически полностью соответствуют своим реальным прототипам
– Зрители и некоторые элементы за рамками поля выглядят неубедительно

**УДОБСТВО 5.0**
+ Все на месте – начиная статистикой и заканчивая журналом чемпионата
– Наработанные рефлексы не актуальны; сильно «перетасованы» значения кнопок

**ИТОГО**

Стабильное количество достоинств не дает опуститься планке качества



**6.0**

# ARMED AND DANGEROUS

## ВЕСЕЛАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Обгоревшая тазобедренная часть – вот все, что осталось от некогда грозного робота

Этот с виду нелепый штопор – жуткая вещь. Переворачивает весь мир, и враги падают в небо

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | LucasArts |
| РАЗРАБОТЧИК | Planet Moon Studios |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.lucasarts.com/products/armedanddangerous/ |

**Книга Правления (The Book of Rule) – толстое печатное издание со множеством страниц; подставка, взгромоздившись на которую, можно дотянуться до верхних полок высокого шкафа; идеальный пресс для цветов в гербарий; а по совместительству – самый могущественный магический артефакт, дарующий безграничную власть своему владельцу. За ней-то и отправляемся.**

### СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

Отрадно, что приятные сюрпризы в игровой индустрии себя еще не изжили. До выхода игрушка виделась мне рядовым экшеном средней руки, коими уходящий год оказался на редкость богат. В итоге же мы получили полную безбашенного юмора и веселья интерактивную комедию с высочайшей динамикой действия.

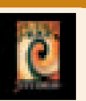
Гротескный игровой мир мы созерцаем от лица матерого гангстера Романа (да-да, теперь и у меня появился звездный тезка). Одним прекрасным морозным утром Рома и его головорезы решили стать великими. Думаешь, они отправились баллотироваться на местные президентские выборы? Сели сочинять музыкальный хит всех времен и народов? Затеяли снимать самое кровавое кино? Ничего подобного! Ребята избрали путь не в пример интереснее – полные опасностей и приключений поиски Книги Правления. Впрочем, таким орлам не страшны никакие угрозы. Сам посуди, кроме моего мужественного тезки в бригаду входят: древнеримский робот-легионер, обожающий горячий чай и стрельбу из пулемета; насмотревшийся вестернов человекообразный крот с двумя револьверами и неограниченным запасом динамита; старый слепой карлик с двустволкой и жутким запахом. Разве могут они проиграть?

### СУДНЫЙ ДЕНЬ БЕЗ ТЕРМИНАТОРА

По части игрового процесса A&D являет собой чистой воды экшен в духе ***Serious Sam***, только стократ веселее. Вся игра проходит в непрерывном движении вперед с зажатой гашеткой, сопровождаемом ни на секунду не прекращающейся канонадой взрывов, фонтанами осколков и криками подстреленных негодяев. К последним относятся разнокалиберные солдаты местного короля, который также не прочь почитать волшебную книжку. Людей, кстати, среди них мало.

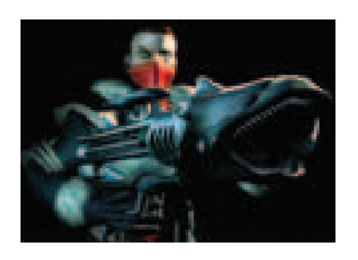
Многие моменты игры вызывают в памяти картины Судного Дня с пылающими зданиями и множеством трупов. Эффект достигается во многом благодаря высокой степени

**Сумбура в кипящие битвы добавляют верные компаньоны, присутствующие, кстати, не смеха ради, а пользы для**

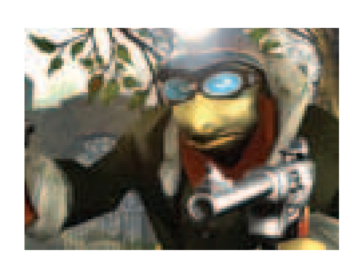


## О КОМПАНИИ

■ Planet Moon Studios была основана в 1998 году выходцами из небезызвестной Shiny, принимавшими активное участие в создании *MDK*. Перед тем, как порадовать нас выпуском *Armed and Dangerous*, Planet Moon Studios подарили миру *Giants: Citizen Kabuto*. Отчетливо видна ориентация студии на неординарные проекты.







интерактивности. Не располагая никакими модными geomod'ами, A&D позволяет рушить здания, сжигать деревья, взрывать нефтяные насосы и прочие огнеопасные объекты. Арсенал из 17-ти средств уничтожения для такой деструктивной деятельности пришелся как нельзя кстати. Если карабин (с бесконечными патронами), снайперская винтовка и автомат выглядят вполне традиционно, то Shark Gun – действительно оружие Судного Дня. Один выстрел из него выпускает на волю зверя по имени Landshark, акулу, «плавающую» под землей. Голодная тварь начинает с бездушным хладнокровием поедать супостатов, эффектно «выныривая» прямо у них из-под ног. Разумеется, сумбура в кипящие битвы добавляют верные компаньоны, присутствующие, кстати, не смеха ради, а пользы для. Сорвиголовы демонстрируют неплохие зачатки искусственного разума, грамотно и эффективно отстреливая врагов.

Несмотря на экстремально динамичный геймплей, в миссиях всегда присутствуют вполне осмысленные (в отличие от того же Serious Sam) задания. Что-то взорвать, кого-то спасти, чего-нибудь защитить.

## КАК ЗАБАВЕН ЭТОТ МИР, ПОСМОТРИ!

«Судный День», правда, мог быть и симпатичнее. Как говорится, не два горошка на ложку: раз оказалась игра приятным сюрпризом в области геймплея, то требовать удивительных свершений от графики уже не моги. Бесспорно, игра смотрится приятно – но не более. Движок использует такие классические приемы, как объемное текстурирование, сглаживание, динамичное освещение и радует неплохой детализацией персонажей. Но все это сделано на уровне «для очистки совести» и поразить не призвано. Так, спецэффекты вроде огня и взрывов смотрятся довольно посредственно, а забавная порой анимация безнадежно отстала от современных стандартов rag doll.

Другое дело – стильный дизайн. Яркие герои (как положительные, так и отрицательные), прекрасно прорисованные фоны, гротескно искривленная архитектура зданий создают необычный, интересный игровой антураж, прекрасно соответствующий общей атмосфере отрывного веселья. В нее же идеально вписываются звуки и реплики персонажей, а также искрометные межмиссионные вставки, местами смешные до слез. Например, видеозарисовка о том, как робот-легионер решил согреть замерзающего карлика, поместив его внутрь большого животного через... одно отверстие сзади!

## WE'RE GONNA BE LEGENDS!

В этой бодрой фразе, которую Рома регулярно выкрикивает на сайте игры, он, конечно, немного грешит против истины. До легендарности проект не дотягивает. Графика не позволяет, да и сама комедийность событий тому не способствует. Зато просто отличный отдых за монитором приключения отчаянных героев тебе обеспечат. Окунуться в море здорового юмора, стрельбы и взрывов – отличный способ занять досуг.



## ФАКТЫ

**21** динамичная миссия

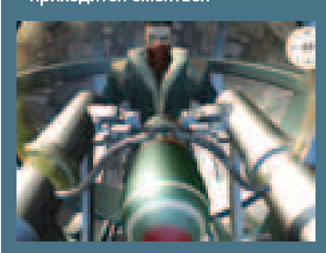
**17** видов сокрушительного и невероятно смешного оружия

**5** регионов, включая снежные равнины, горы и леса

**6** видов противников, в том числе роботы и полулюди

**4** колоритных главных героя с отличным чувством юмора

■ пара литров слез, до которых приходится смеяться







## ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.3



■ На корм акулам! И не важно, что море далеко.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**

+ Много здорового юмора, динамичные бои, яркие запоминающиеся герои
− Через несколько часов игры насыщенность действия начинает утомлять

**ГРАФИКА 6.0**

+ Современые технологии, высокая детализация персонажей
− Визуально бедные взрывы, некрасивый огонь, неправдоподобная анимация

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**

+ Богатое звуковое оформление сражений, отличная озвучка главных героев
− В сражениях здорово не хватает музыкального сопровождения

**ДИЗАЙН 7.0**

+ Прекрасно выдерживающие гротескный стиль уровни, живописные локации
− Местами однообразные текстуры, туман на открытых пространствах

**УДОБСТВО 7.0**

+ Симбиоз клавиатуры и мыши вполне доказал свою жизнеспособность
− Изредка «глючит» камера, резко меняя угол обзора; нельзя приседать

**ИТОГО**

Просто интересная веселая игра без всяких амбиций. Побольше бы таких

**6.0**

# SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

## BUILD A GARRISON HERE!



Штабс-капитан Овечкин



Вспороли брюхо вражескому Predator'у. Кошмарное создание. Большой охотник до людской кровушки

Коммандер зорко следит за «пеонами». Халявщикам и тунеядцам житья не будет

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Strategy/Action |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | I Games |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | Руссобит-М |
| **РАЗРАБОТЧИК** | S2 Games |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До 64-х |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Один |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.s2games.com |

**Об этой игре трудно рассказывать сдержанным и умеренным тоном игрового аналитика. После партии в *Savage* возникает труднопреодолимое желание выражать свои чувства исключительно воинственными песнопениями или сагами. Но попробую держать себя в рамках.**

Savage – новое поколение сетевых баталий, «офисных убийц», как их иначе принято называть. Ибо нет мест более комфортных и столь обильно уставленных компами, как работа. Главное записать в свою секту сисадмина, тогда обеденные перерывы наполнятся ощущениями гораздо более приятными, нежели монотонное стряхивание пепла в курилке. Savage – претендент на офисный тренажер командного духа и корпоративного взаимодействия, похлеще всяких шарлатанских тренингов.

### НАЧАЛО НАЧАЛ

Командные игры – жанр относительно молодой, прыщавый и бойкий (к MMORPG это заявление не относится – там своя тусовка, порой странноватая и неадекватная. Мой знакомый после сеанса очередной онлайновой ролевухи заявил: «Возвращаюсь в Morrowind. Буду в тишине и с умными людьми»). Командные игры начали свое победное шествие по клубам и офисам с ***Counter-Strike*** – внебрачного дитяти ***Half-Life***. CS изначально был «бастардом», и, как жанр, неполноценным. Однако быстро сумел закрепиться среди игровых аристократических видов, получил своих разработчиков и свою нишу. Не стоит судить о количестве и качестве сетевых шутеров, просматривая отчеты с киберолимпийских состязаний. Местный выбор игровых дисциплин всегда вызывал недоумение наших журналистов. Бюрократизм и взяточничество, видимо, спутники всех олимпийских комитетов.

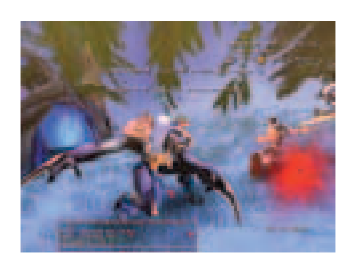
Активная игра всегда предполагает вооруженный конфликт. Другой, более волнующей интриги мы пока не знаем. В Savage идет сражение между расой людей и расой звероподобных монстров. Обе цивилизации достаточно разумны, чтобы действовать сообща и организовано. Противостояние здесь приобретает и стратегический, и тактический оттенок. Если в CS идет контр-террористическая операция, чистая хирургия, один выстрел – один труп, то в Savage предполагается настоящее столкновение, молотильня и зверство. В CS смоделирован один бой, коих в Savage возникает сразу много и повсюду. За каждый стратегический объект разворачивается схватка по всем правилам войны. С отходами, ударами с флангов, подтягиванием «артиллерии» и «таранов». По всему фронту такие локальные стычки выстраиваются в одну глобальную битву, оценить

**Есть ресурсы, мирное население и города. Захватывать первое, вырезать второе и жечь третье – три основные приятности игры**

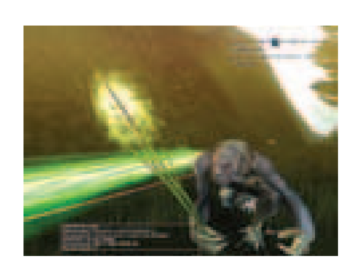


## О КОМПАНИИ

Компания S2 Games была создана специально для работы на рынке мультиплеерных игр. Получившийся движок *Silverback* превосходит все существующие аналоги по скорости передаче данных и качеству картинки. *Savage* тут же заставил заговорить экспертов о никому ранее не известной S2Games. Начало триумфальное. Что дальше?







масштаб которой способен лишь командир. Вот мы и подошли к ключевой фигуре игры – «коммандеру», именно так его кличут местные вояки.

### ВЫСОКО СИЖУ

Savage привнес в хаотичные сетевые поединки организующее начало, поставив над вечно суетящимися и вечно тянущими одеяло на себя игроками строгого коммандера. **S2 Games** сделали революционное открытие: интернет-битвы могут и должны быть увлекательными и упорядоченными. Мат-перемат в сторону туповатых напарников теряет теперь всякий смысл. Ты – воин; твое дело следовать приказам. А уж с непробиваемыми дураками разберется командир, и если надо – заградотряды поставит для нужной стимуляции. Никаких НКВД-шных полков в Savage конечно нет, но коммандер найдет способ прижучить эгоцентриста в своих рядах, и научит его конституцию любить.

Главное, чтобы вожак попался толковый, поскольку выбирается он по типу «кто первый до стронгхолда добежит» и немудрено, что на трон нередко усаживаются наглые, но недалекие пострелы. Снять узурпатора легко – достаточно объявить импичмент. Делается это нажатием одной кнопки, которая мгновенно запускает голосование. В случае большинства высказавшихся за снятие коммандера, кинувший предъяву занимает его пост. Но, согласись, такие дрязги во время военных действий не приводят ни к чему хорошему. Запоминай имена талантливых вождей и выступай всегда на их стороне – тогда даже запущенное вражескими засланцами голосование никогда не сработает. Верные солдаты будут стоять горой за опытного полководца. Которых, надо отметить, очень и очень немного. Брать на себя ответственность за все происходящее на поле битвы мечтают, как оказалось, не так много игроков. Гораздо приятнее беззаботно рубиться с врагами, изредка покрикивая на взмокшего коммандера: «Деньги давай, деньги!».

### КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

Экономика в игре есть. У нас не сражение – война. Есть ресурсы, мирное население и города. Захватывать первое, вырезать второе и жечь третье – главное, безнаказанно! – три основные приятности Savage. Все это достигается военным гением командира и руками (топорами, мечами...) солдат. А простой воин, он и швец, и жнец, и на дуде игрец. Родина попросит – он и ресурсы добывать кинется (почувствуй себя «пеоном»), и здания строить. А случись аврал какой-нибудь – грудью амбразуру закроет. Коммандер, люби солдата!

Игра в интернете доступна, бесплатна и бескорыстна, как любовь славянских девушек. Уже сформировались сетевые кланы, сообщества, фэн-сайты. Жизнь бьет! Отсиживаться на пыльной обочине – решительно не для нас. Savage по пятницам в компании друзей – новая журналистская забава. «Журики» из разных игровых изданий бронируют клуб, съезжаются, и всю ночь напролет отрубают друг другу конечности. На наши мониторы хмуро поглядывают недоумевающие киберспортсмены, гоняющие опостылевший CS. Ты не представляешь, как славно чувствовать себя в авангарде прогрессивного человечества!



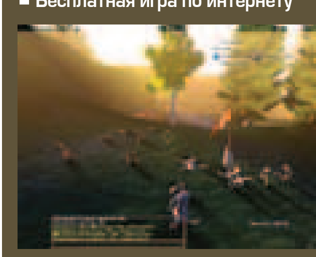
### ФАКТЫ

**62** воина

**2** генерала

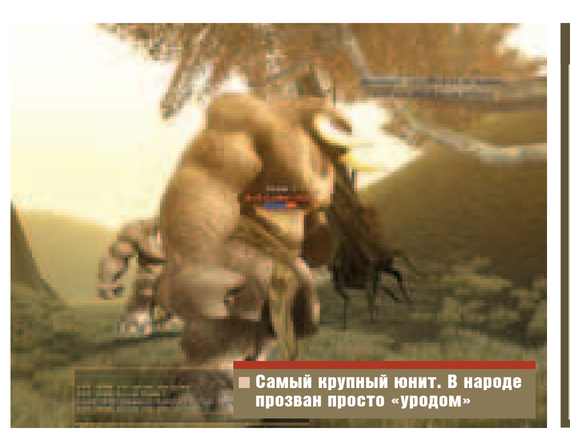
**3** жанра в одном: экшен, ролевая игра и стратегия в реальном времени

- Возможность игры по локальной сети (естественно)
- Бесплатная игра по интернету



### ТОЧКА ЗРЕНИЯ



Самый крупный юнит. В народе прозван просто «уродом»

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Игра на сообразительность – надо научиться понимать коммандера без слов
− Коммандером играть интересно, но уж слишком ответственно

**ГРАФИКА 7.0**
+ Что тут расписывать, на скриншоты смотри. А ведь это онлайновая игра!
− Не заметил особых изъянов. Но если нужно... Анимацию смерти улучшить!

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Пафосная музыка, толкающая на подвиги. «В тему, пацаны, в тему»
− Пожалуй единственный замеченный минус – музыка слегка однообразна

**ДИЗАЙН 9.0**
+ Savage – пример великолепного гейм-дизайна. Абсолютно все при ней
− Мало воюющих сторон. Две армии – как-то несовременно. Даешь еще одну!

**УДОБСТВО 8.0**
+ Разобраться в управлении first-person режима игры более чем легко
− Необходим Интернет. А это в наше время – пока еще все-таки роскошь

**ИТОГО**

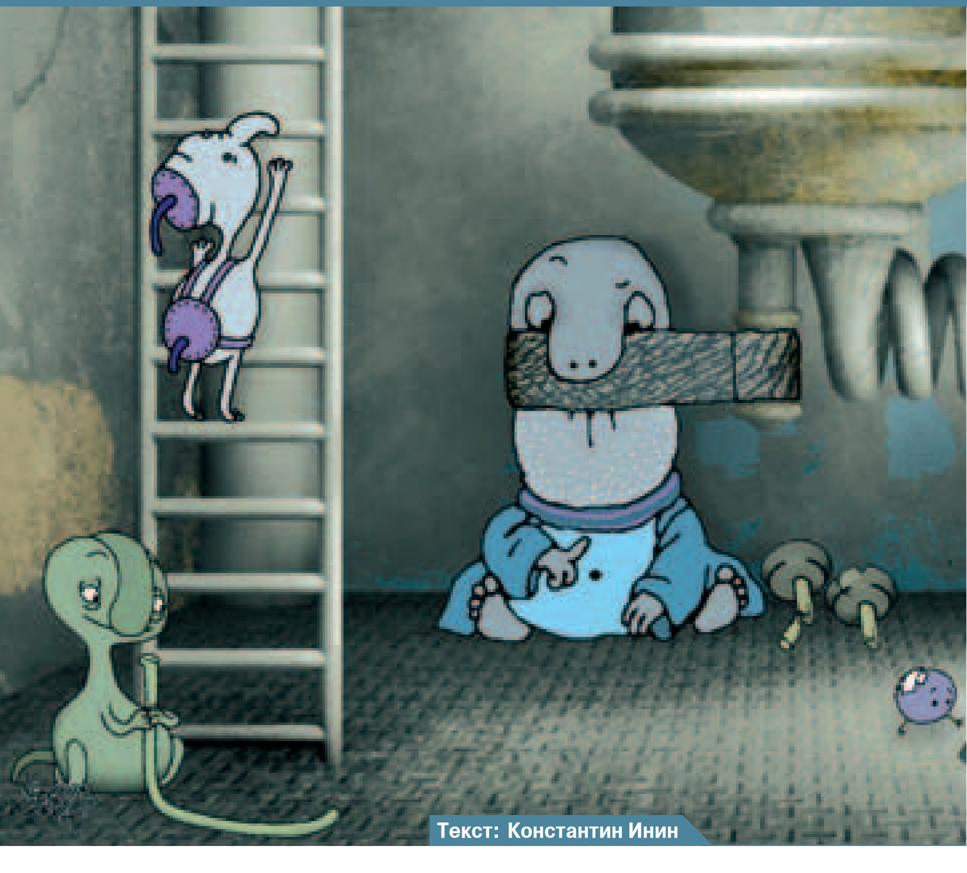
Новый элемент в таблице игровых жанров. Взрывоопасный, надо заметить



**8.0**

# ПОЛНАЯ ТРУБА

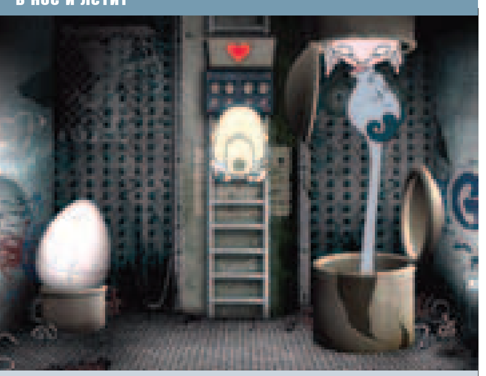
## ПОЛНЫЙ ТРУБЕЦ



Текст: Константин Инин



При попытке стащить кед Ботинок получил в нос и летит



Те самые целующиеся по поводу «даты» жирафы. Задница – двумя уровнями ниже

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Quest |
| ИЗДАТЕЛЬ | «1С» |
| РАЗРАБОТЧИК | Pipe Studios |
| ПОЙДЕТ | Процессор 300MHz, 64Mb RAM |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 500MHz, 128Mb RAM |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | pipestudio.ru/fullpipe/ |

**Если ты хочешь просто чтива – этот текст не для тебя. Впрочем, если ты хочешь просто поиграть, вряд ли тебя заинтересует *«Полная труба»*. Это – необходимое уточнение.**

**Теперь посмотрим внимательно на картинку с тремя алкашами, выпивающими за домино. Алкаш слева наиболее активен: он постоянно выпивает, стучит кружкой по столу и периодически обращается к товарищу звуками, отдаленно напоминающими «пей, епт!» Алкаш на заднем фоне – статист: их все же должно быть трое. А вот алкаш справа – в завязке. Как вы можете видеть.**

**Это – достаточно прозрачная и сравнительно естественная аллегория из «Полной трубы». Трое, стаканы, домино, «завязка» – сюжет этих уродцев читается в общем легко. С остальными уродцами все... уродливей.**

### ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Хороший квест – это слияние геймплея и сюжета. Мир, характеры, диалоги – и история, неожиданные повороты, которые превращаются в пазлы. Квест неразрывно связан с миром и атмосферой. ***Gabriel Knight***, ***Full Throttle***, ***Leisure Suit Larry***, ***Monkey Island*** – мы всегда должны понимать логику происходящего, логику мира – и, соответственно, логику героя, логику наших действий. Мы погружаемся в настроение, и то, что очевидно для кандидата в пираты, никогда не будет решением для байкера. В цельности – прелесть квеста.

Мир «Полной трубы» патологичен. Он нездоров – речь идет, естественно, о психическом нездоровье. Причем если мир ***Sanitarium*** ненормален шизофренически – он полон нездоровых, но сложных и ярких образов, – то мир «Полной трубы» ненормален имбецильно. Каждое существо выполняет одну функцию – лопает, дует, глотает, крутит; в этом суть его существования (прошу прощения за тавтологию); на использовании этого, на работе с «функциями» существ и строится геймплей. Но это не механизмы, не шестеренки, не кодовые замки – это существа. Здесь – главный ужас этого мира. Это полноценные, зоо- или антропоморфные создания, умеющие передвигаться, дышать, идти к цели и даже проявлять свободную волю – но увлеченные лишь одной задачей. Они страшны этим несоответствием как взрослые дети Брейгеля – мужчины и женщины, катающиеся с горки и дерущиеся из-за лопатки. Имбецилы, могущие многое, но желающие лишь ковырять в носу.

Если в современном квесте девушка на скамейке будет реагировать только на цветок, а пьяница в баре просто требо-

**Зачем нам вантуз? Его – как и очки, и ящик – тоже можно надеть на голову; а вот снять гораздо сложнее**







вать пива, мы скажем, что разработчики были ленивы. В «Полной трубе» мы имеем дело с «единично мотивированными» существами, живущими в адекватном им мире. И наш главный герой, чуть более сложный по возможностям, но столь же размытый по задачам, думает этими категориями и понимает этот мир. Ты готов погрузиться в него? Что ж, тогда тебя ждет прекрасный квест.

## МИЛЫЙ УРОДЕЦ

С точки зрения геймплея, «Полная труба» великолепна. Естественно, это миниатюра; мини-жанр, возможный в современном игровом пространстве. Чистый квест, построенный на предметных пазлах; небольшой проект, за счет этой «небольшости» имеющий возможность позволить себе быть ярким и необычным. Раз уж мы безделушка, то почему бы нам не быть произведением искусства. За счет устранения рамок мейнстрима... впрочем, я отвлекся.

Практически безупречный геймплей. Если ты вживаешься в этот мир, то логика действий героя классически красива. Босой слоненок сидит на качелях; естественно, если поставить перед ним два ботинка, он спрыгнет и освободит место. Один ботинок у нас есть, а второй мы скормили парню, глотающему яйца. Он отдаст нам яйцо с ботинком в обмен на рубль – ведь рубль он дал в обмен на яйцо с ботинком. Парень, разбивающий яйца, извлечет ботинок, мы дадим его слоненку, и качели освободятся – теперь осталось выменять у слоненка вантуз на жвачку. Зачем нам вантуз? Его – как и очки, и ящик – тоже можно надеть на голову; а вот снять гораздо сложнее.

Никакой иронии. Пазловая система сделана прекрасно. Персонаж меняет то, что можно надеть на голову, на то, что можно надеть на голову; а вантуз может закрыть глаза – что нам и нужно. В какой-то момент я сказал приятелю (а квесты всегда лучше проходить в компании): «Нашел горшочек? Отдай девочке, крутящей ботинок. – Почему? Ну просто – отдай». И конечно же девочка отдала нам ботинок: ковыряться хоботом в горшочке намного интереснее.

В своем мире система пазлов логична, продуманна, увлекательна. Разработчикам задачек выражаем уважение.

## ВКУСОВЩИНА

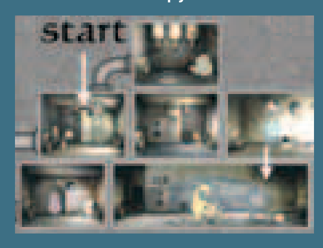
Мир художественно закончен и технически проработан. «Полная труба» крайне качественна. Возникает простая вилка: либо тебе приятно творчество Ивана Максимова – тогда это вещь, обязательная к покупке, – либо тебя тошнит от имбецильности. Аллегория, метафора, гротеск – какими бы словами не оправдывать осознанный выбор имбецильности, она присутствует.

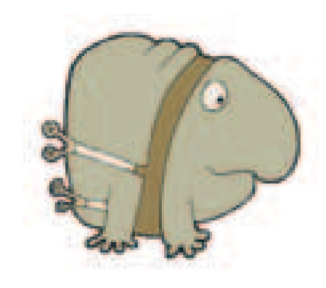
Прекрасный квест с очень специфическими вкусовыми параметрами. Чтобы влюбленные жираф и жирафиха смогли слиться в поцелуе, на табло нужно выставить 14.02 – день святого Валентина. Это единственная прямая ссылка на нормальный мир, которую я нашел в первой половине игры. Поцелуй приподнимет тушу жирафа над землей на полметра, и его зад перестанет перегораживать вход на очередной экран.

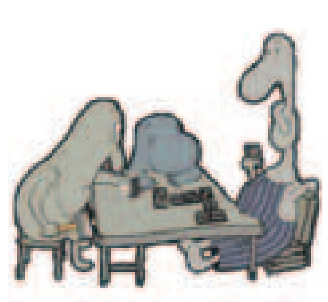
## ФАКТЫ

- **9** в меру развивающих мини–игр
- **9** этажей полуреального лабиринта
- **39** достаточно мрачных локейшенов
- **47** без сомнения уникальных персонажей
- Одно, но действительно стильное окно загрузки









Мини-гейм. Дергаем за хвост и убираем мышек с дороги вылетевшего шарика. Мышки колеблются

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Грамотно и качественно сделанный квест. Поклонники жанра оценят
– Обычность. Рядовая всем, кроме очень неоднозначной эстетики вещь

**ГРАФИКА 8.0**
+ Очень качественная и достойная реализация выбранного стиля
– Ничего запоминающегося. Ничего яркого. Ничего впечатляющего

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Разнообразные треки как правило гармонируют с настроением локейшна
– Оценивать звуковые эффекты проще, когда они все же есть

**ДИЗАЙН 5.0**
+ Они хотели сделать это так – и сделали именно так, как хотели
– Более чем половине тех, кому автор показывал игру, она была неприятна

**УДОБСТВО 7.0**
+ Пиксельхантинг в игре сравнительно несложен – это приятно
– Управление в мини играх требует слишком высокой для квеста ловкости

**ИТОГО**
Трижды рассмотрите обложку перед покупкой – некоторые из них пукают



**6.0**

# УДАРНАЯ СИЛА

## СИЛА ЕСТЬ – УМА НЕ НАДО?



Текст: Артем «Showstopper» Яковлев



Все надписи в кабине выполнены на русском языке



Ракета пошла! Низенько так. Надеюсь, это не к дождю, а к гибели противника

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action / Simulator |
| ИЗДАТЕЛЬ | «Бука» |
| РАЗРАБОТЧИК | G5 Software |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 16 |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.fair-strike.com |

**На тематике борьбы с терроризмом в последнее время стало модно зарабатывать деньги. Тема политкорректная и злободневная, активно поддерживается и развивается крупнейшими странами мира, – глупо было бы упускать возможность «отметиться» на этом поле. Поэтому сценаристы из G5 Software не стали оригинальничать, и выдали для своего нового проекта *«Ударная Сила»* предельно стандартный сценарий. Проникаемся.**

В самом ближайшем будущем, в 2005 году, мир захлестнет новая волна терроризма. Конфликты в горячих точках разгорятся с новой силой; различного рода экстремисты, сепаратисты и прочие фундаменталисты начнут рваться к власти. Понятное дело, что в мире от подобных шевелений станет крайне неуютно. И, разумеется, все хоть сколько-нибудь цивилизованные страны не смогут спокойно смотреть происходящее. Поэтому вскоре на свет появится спецподразделение – состоящие из лучших специалистов, оснащенное новейшим вооружением и военной техникой, наделенное чрезвычайными полномочиями, а также лицензией на отстрел всех неугодных. И важнейшая роль в предстоящей глобальной чистке отводится боевым вертолетам – основной, так сказать, ударной силе.

### КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ...

Громить разномастных террористов под нашим чутким руководством будут уже изрядно набившие оскомину АН-64А «Апач» и RAH-66 «Команч»; более редкие отечественные Ка-50 «Аллигатор» и Ка-52 «Черная акула», и уж совсем раритетный франко-германский РАН-2 «Тигр». В качестве изюминки заготовлен еще и Ка-58 с устрашающим прозвищем «Черный призрак», сочетающий в себе достоинства всех вышеперечисленных машин. Таким образом, нам доступно аж целых 6 «летабельных» и очень вертолетов, отличающихся отнюдь не только внешним видом.

Составление списка законов физики, которым будет подчиняться выбранный вертолет, лежит на совести игрока. Недаром жанр игры сами разработчики определяют не иначе как «экшен/симулятор». Если нет желания глубоко вникать в особенности управления той или иной машины, то никто не запрещает переключиться на «аркадный» режим, врубить вид от третьего лица и лететь громить рассадники терроризма, ловко руля с помощью курсорных клавиш и проверенной боевой мыши. Тем более что в «симуляторную» физику без хорошего джойстика и некоторого понимания того, как вертолет держится в воздухе, луч-

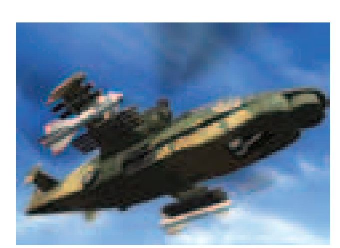
**...Все начинается с классической дилеммы о функциональности кокпита в игре и о его соответствии реальному прототипу**

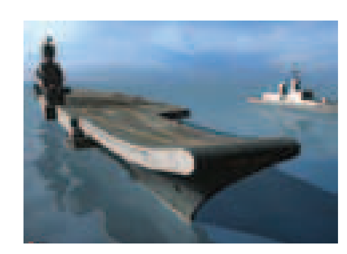


## О КОМПАНИИ

До «Ударной Силы» созданная в 2001 году московская компания G5 Software успела отметиться на PC–рынке всего лишь одним проектом, чистокровной вертолетной аркадой *«Красная Акула»*. Игру достаточно тепло приняли и игроки, и пресса, а G5 Software, в свою очередь, присмотрели себе местечко в «вертолетном» жанре.







ше не соваться – ничего путного из этого все равно не выйдет.

Кроме простого и понятного слова «физика», в любой претендующей на титул симулятора игре обязательно присутствуют еще и другие, более хитрые слова. Например, «авионика» и «модель повреждений». И вот тут «Ударная Сила» начинает спотыкаться. Все начинается с классической дилеммы о функциональности кокпита в игре и о его соответствии реальному прототипу. Тут зачем-то используется вариант, когда при общей панораме на приборы совершенно не реально прочитать показания ИЛС. И наоборот, при фокусе взгляда на ИЛС пропадает возможность видеть, например, радар. Честное слово, это просто элементарно неудобно; оптимальным вариантом остается летать вообще без кокпита, сидя «на бампере».

В режиме «симулятор» при попадании под вражескую раздачу у вертолета, как и полагается, начинают выходить из строя различные системы, особенно часто достается «обзорно-поисковой». После достижения некоторого воображаемого «предела прочности», вертолет просто полностью теряет управление и падает. Интересно, что в «аркадном» режиме все происходит точно так же, только без отказа систем, а количество оставшегося «здоровья» честно отображается в виде полоски.

Арсенал без лишних затей заполнен самыми основными и ходовыми образцами ракет. Подвесных пушек, бомб, средств доставки мин и прочей экзотики на склады не завезли. Зато имеющееся в наличии вооружение ведет себя презабавно; особенно радует радиус действия управляемых ракет, у которых устойчивый захват цели происходит с расстояния приблизительно километра в два. А это, между прочим, втрое меньше, чем полагается. Часто оказывается гораздо проще, быстрее и безопаснее, работать по целям НУРС–ами, чем вручную сопровождать каждую «умную» ракету. Ну а в качестве дополнительных развлечений иногда позволяется вызвать на голову противнику огонь артиллерии или покомандовать звеном торпедных катеров.

### PULL UP! PULL UP!

Тебе, конечно, интересно узнать, как все это выглядит? Вот здесь причин для беспокойства нет – смотрится игра очень неплохо. Модели техники не страдают от полигонального голодания, проносящийся внизу ландшафт достаточно сложен и словно специально создан для незаметного приближения к вражеским позициям. Ракеты оставляют за собой смачные шлейфы, а взрывы совершенно не стесняются отражаться в водной глади. Отдельного «ура!» заслуживает пиротехника – попадание в склад ГСМ ведет к предсказуемым последствиям и даже добавляет несколько спецэффектов сверху.

Графика графикой, но что же мы имеем в итоге? А в итоге экшен сильно перевешивает симуляторную часть, причем настолько, что из-за упрощений и компромиссов практически не видно правильной флайт-модели и вполне вменяемого дизайна миссий. Парни из G5 вытянули свою ***«Красную Акулу»*** на новый технический уровень и получили неплохой задел на будущее, но в остальном – игра на любителя.



## ФАКТЫ

**30** миссий в 4–х кампаниях

**100** с лишним разновидностей военной техники

- На самом деле вертолета Ка–58 не существует
- На вертолете АН–64А «Апач» нет радара
- Абсолютно любой объект в игре можно уничтожить
- Ка–50 и Ка–52 оборудованы катапультами
- Говорят, что вертолеты – это души погибших танков





*ИЛС – индикатор на уровне лобового стекла*
*НУРС – неуправляемый реактивный снаряд*
*ГСМ – горюче-смазочные материалы*
*ТВД – театр военных действий*
*ВВТ – вооружение и военная техника*

Главное на этой картинке – закат

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0**
+ Разнообразные цели миссий; возможность летать на разных вертолетах
− Множество упрощений; нереалистичная работа многих видов вооружения

**ГРАФИКА 8.0**
+ Высокая детализация объектов; зрелищные взрывы и другие спецэффекты
− Мелкие недочеты – вроде висящей в воздухе травы и пропадающей воды

**ЗВУК И МУЗЫКА 5.0**
+ Очень бодрая музыка в меню и в игре; зачитывание текста задания вслух
− Практически полное радиомолчание в эфире; небогатые звуковые эффекты

**ДИЗАЙН 6.0**
+ Выполненные в едином стиле меню; наглядная схема прогресса кампании
− Не самая удачная реализация кокпитов; всего один режим внешней камеры

**УДОБСТВО 7.0**
+ Перенастраиваемое управление; возможность менять настройки «на лету»
− Отсутствие карты ТВД во время брифингов; отсутствие энциклопедии ВВТ

**ИТОГО**
Эта игра могла стать серьезным вертолетным симулятором. Но не стала

**5.0**

# МАГИЯ ВОЙНЫ (BATTLE MAGES)

## ВЕСЬМА ХОДОВОЙ ТОВАР



Текст: Роман Овсянников



Встаньте, братцы, встаньте в круг, бейте, не жалея рук. Этот здоровенный орк наших девок уволок!



Под небом голубым есть город небольшой... А ворота ему при таком гарнизоне и не нужны

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Real-Time Strategy |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | «Бука» |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Targem |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До четырех |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Один |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.targem.ru/battlemages |

**Если коротко, *«Магия Войны»* (при переводе на английский язык получилось *Battle Mages*) – любопытный жанровый коктейль: развитие идеи управления взводами, знакомой и любимой по *Warhammer: Dark Omen* (в который ты, скорее всего, не играл, к сожалению, и сейчас уже вряд ли найдешь) и *Praetorians*, здесь приправлено продвинутыми ролевыми элементами и развесистым деревом заклинаний. Никакого строительства. Никакой рубки дров или там ковыряний в шахте. Слово «магия» в названии игры отнюдь не случайно: любителям поколдовать здесь и вправду должно быть настоящее раздолье. По сюжету наш герой спасает родные края от всякой нечисти, попутно развивая свои магические навыки, и превращаясь в натурального Дэвида Коткина-Копперфильда. Летать как вышеупомянутый господин он, впрочем, умеет сразу.**

### РОЛЬ В ИСТОРИИ

Вообще, история в меру линейна и вполне предсказуема, хотя разработчики и постарались ее как-то расшевелить. Города, которые встречаются на местных картах, демонстрируют некоторую самостоятельность; с ними можно дружить либо, соответственно, ругаться. В первом случае города становятся одним из основных источников заданий для героя, наряду с разбросанными по картам нейтральными отрядами. Здесь все достаточно стандартно: выполнение квестов приносит уважение заказчиков, пополнение казны и опыт для отрядов и командира. Так же не обошлось без простого человеческого счастья для любителей RPG: можно бродить по карте, уничтожая разномастных монстров или их отряды, находя деньги и ценные предметы. Деньги конвертируются в лечение и улучшение отрядов, равно как и наем новых, опыт же идет на повышение боевых способностей отряда и развитие нашего супермена.
Собственно, есть два основных пути развития: можно повышать навыки полководца, то есть увеличивать количество подконтрольных отрядов и их боевые возможности. Другая крайность – изучать заклинания на выбор из трех магических школ (Красной, Синей и Зеленой; названия в голове не отложились), устроенных по принципу пирамиды, почти как в Heroes of Might and Magic. Истина, как всегда, где-то посередине.
Обидно только, что переложив (по сравнению с все тем же Dark Omen) ответственность за колдовство с магов на главного героя, «Магия Войны» все же потеряла в динамике. Те два волшебника были сверх-

**«Магия Войны» ни разу не поставила передо мной интересной задачи, не заставила переигрывать миссию по несколько раз**

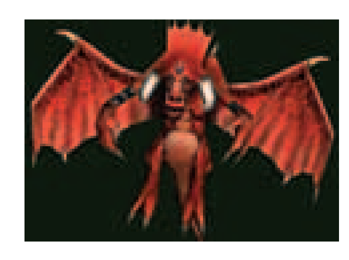



## О КОМПАНИИ

■ Targem образовалась в начале 2002-го в Екатеринбурге. Сегодня в компании работает около 20-ти человек. Первоначальное название игры звучало как «Дань Магии» (Tribute to Magic), но затем было изменено. «Магия Войны» – игра, получившая, как ни странно, приз за лучший дебют на первой российской КРИ в марте 2003-го.







мощными, но и крайне уязвимыми существами. И это был... адреналин. Настоящий.

## В ПЕРВЫЙ РАЗ

Первый бой оставляет в душе странные чувства. Происходящее на экране напоминает Dungeon, извините, Siege: завидев врага на горизонте, люди и кони (прямо по классику) смешиваются в кучу и наперегонки бегут с целью его, значит, обидеть. Первыми – лучники. Что за ерунда? Оказывается, в дебрях интерфейса есть настройки, которые позволяют менять «вольность» поведения отрядов на поле боя. Но первое-то впечатление уже испорчено...

Интерфейс – вообще извечная беда игр, сделанных в России. К сожалению. Почему-то в большинстве случаев изяществом он напоминает пульт управления каким-нибудь советским металлорежущим станком. То есть: некрасиво, неудобно и интуитивно непонятно. «Магия Войны», к несчастью, не исключение: невнятный серый цвет, малоэстетичные пиктограммы и какая-то общая безыдейность бросаются в глаза. Это тем более обидно, что картинку-то игра показывает отнюдь не плохую: мощность графического движка игры для стратегии вполне достаточна, да и ландшафт, если закрыть глаза на диковатую воду, и войска смотрятся хорошо.

Управление игрой, в отличие от большинства стратегий в реальном времени, сделано с претензией на тактическую направленность: минимальной контролируемой единицей является не юнит, а целый их отряд из нескольких человек (впрочем, может быть и один – маг, например). В общем-то, все новое – хорошо забытое старое; как и в Dark Omen, потеря одного бойца не фатальна: в ближайшем городе количество их можно будет за умеренную плату восстановить. Однако гибель целого отряда, если таковая случится, необратима. Обидно наблюдать смерть взлелеянных своей твердой рукой паладинов восьмого уровня, поэтому до такого лучше не доводить. Впрочем, в третьей части игры без магической поддержки все равно обойтись тяжело.

## СВЕТЛАЯ ГРУСТЬ

Жаль, однако, что, погнавшись за несколькими зайцами, игра самое главное – геймплей – и упустила. Хотя даже функциональная пауза предусмотрена, чтобы нам легче игралось: можно не суетясь выбрать нужное заклинание и отдать пару приказов. Но большая часть тактической глубины ушла в магию и в ролевые элементы. «Магия Войны» ни разу не поставила передо мной интересной задачи, не заставила переигрывать миссию по несколько раз. Просто замечаешь врага, атакуешь его и побеждаешь, используя чуток базовых знаний о тактике на уровне житейской логики (типа, с горы стрелы летят дальше, а лошадь бегает быстрее человека). Или проигрываешь, если у врага было превосходство в числе. Здесь нет блестящих побед над многочисленным противником, основанных на продуманном планировании операции и блестящем ее исполнении. Остается только летать над отрядами неприятеля и долбить его заклинаниями. В этой игре вопросы решает магия – или сила.



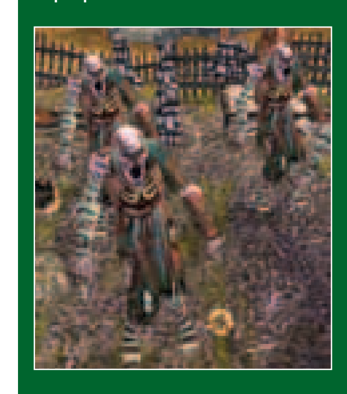
## ФАКТЫ

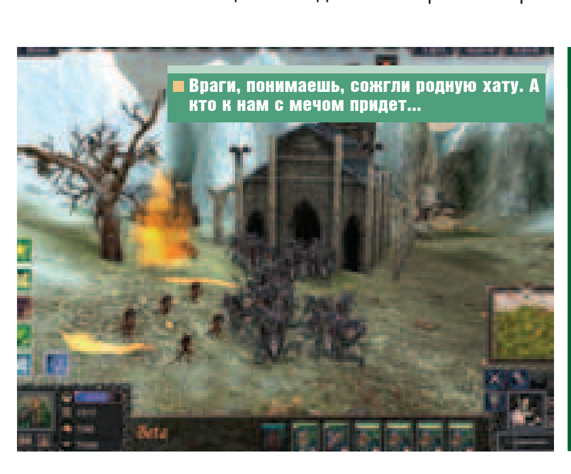
**1** кампания. Всего одна

**5** (примерно) миссий в каждой из трех глав

**3** основные школы магии

■ Игродебют компании–разработчика





Враги, понимаешь, сожгли родную хату. А кто к нам с мечом придет...



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0**

\+ Высокая сложность; навевает приятные воспоминания о Dark Omen

– Геймплей однообразный и не слишком изобретательный, игра не затягивает

**ГРАФИКА 8.0**

\+ Красивая и четкая картинка; юниты хорошо двигаются и даже атакуют

– Низкая детализированность карт и моделей; высокие системные требования

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**

\+ Музыка со своей задачей – создавать атмосферу – вроде справляется

– Некоторые звуки крайне надоедливы; не все игровые события озвучены

**ДИЗАЙН 6.0**

\+ Красивые карты; разнообразные монстры; хорошо нарисованы здания

– Войска странно реагируют на некоторые команды; многие миссии безыдейны

**УДОБСТВО 7.0**

\+ Управление далеко не самое удобное, несмотря на пару интересных находок

– Классно работает камера, которую можно закрепить за любым отрядом

**ИТОГО**

Для дебюта, наверное, неплохо. Но по части геймплея – большие претензии



**4.5**

# TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

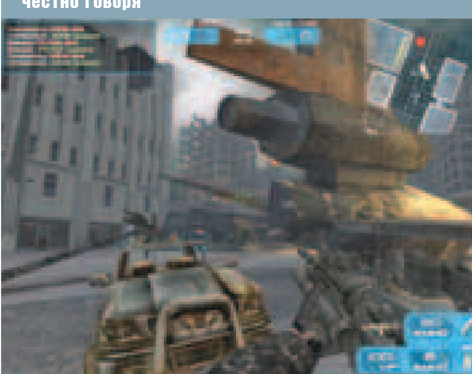
## ВОЙНА С ОТВРАЩЕНИЕМ



Текст: Иван «Tordosss» Закалинский



Совсем мертвый Т900. Все равно, что живой, честно говоря



На этом куске металлолома можно попробовать покататься

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | FPS |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Clever's Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32-х |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.t3war.com |

**Вспомни чувство, которое ты испытывал во время кратких сценок войны между машинами и людьми в будущем, несколько раз появлявшимися в трилогии Terminator. Армагеддон закончился, но вместо него начался настоящий ад: затянутое тучами небо прорезают летающие роботы, лучами прожекторов рассекающие ядовитую тьму на земле. По останкам человеческой цивилизации бесстрастно ступают железные ступни терминаторов, а жалкие группки людей каким-то невероятным образом умудряются оставаться на лице Земли. Прекрасно переданная атмосфера отчаяния; грязные убежища; беспомощность созданий из плоти и крови перед сталью и всепрожигающим лазерным лучом...**

Что и говорить, когда **Clever's Games** анонсировала свой проект ***Terminator 3: War of the Machines***, мы встрепенулись: как же, в обещаниях разработчиков – ни много ни мало, ***Battlefield 1942*** в мире известной кинотрилогии! Надежды подавал тот факт, что обычно посредственные «игры по фильму» носят чисто однопользовательский характер, а этот проект был четко ориентирован на мультиплеер. Мы хотели духа войны будущего. Мы думали, это будет притягивать.

А теперь я расскажу тебе, что на самом деле значит война между людьми и машинами – в понимании разработчиков.

### НЕТ СУДЬБЫ

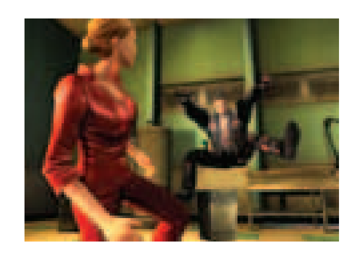
Вечная ночь. Сине-черные тона и оттенки. Запутанные уровни, построенные практически безо всякой логики. Или наоборот – простые, как правда; прямые, как школьная линейка. Разрушенные в хлам порты, разнесенные на части лаборатории или, как вариант, парочка уровней из времени, когда война только начиналась (из современности). Местами на уровнях встречаются средства передвижения. У человеческой стороны их гораздо больше, чем у стороны SkyNet, но всех их объединяет одна особенность: рудиментарная физика. Перевернуть нельзя. Застрять в очередной куче мусора – можно. Управлению поддаются неохотно, тщательно прикидываются деревьями, выросшими посреди уровня. Если хочешь, можешь посадить кого-нибудь на стационарные турели, установленные на каждом средстве передвижения. Лучше не станет. У терминаторов «тачила» только одна – здоровенный танк на 6 персон. Вот к нему физика игры подходит отлично: медленный, неповоротливый, лениво откликающийся на команды управления. Беда в том, что такая же система

**Вечная ночь быстро начинает действовать на нервы; масла в огонь подливает бедная полигонами картинка**

## О КОМПАНИИ



■ До того, как жареный петух сподвиг Clever's на создание T3:WotM, ребята занимались созданием гоночных проектов, вроде Screamer 4x4 и Cabela's Off-Road. Видимо, плохо занимались, поскольку в T3 физика поведения транспортных средств ужасна. Больше ничем команда не выделилась.





применена и к другим средствам передвижения, даже к легким на вид багги.

### ТУШЕНКА VS КОНСЕРВНЫЕ БАНКИ

Теперь о воюющих сторонах. Для каждой придуманы свои классы. У терминаторов все более-менее прилично: класс поддержки, класс солдата, летающая мобильная железка под названием Flying Killer, затем T-1 (тонна железа и два минигана) в миссиях из современности и – трепещите, девушки – Infiltrator. Последний призван незамеченным пробираться в стан врага и творить там пьяный дебош. Ага, щаз – достаточно навести на него перекрестье прицела, и весь его маскарад сходит на нет. Закономерный вопрос: а зачем оно нам тогда вообще? А чтобы терминаторы могли покататься на человеческих средствах передвижения – только Infiltrator способен уместиться в кресло того же джипа. Спорное решение разработчиков.

У людей все гораздо хуже. Ладно, класс поддержки. Ладно, снайпер. Ладно Heavy Guy aka Heavy Hunter с базукой и миниганом. Но зачем там просто Hunter с хлипкой штурмовой винтовкой? Класс, по бесполезности сравнимый с солдатом с автоматом из ***Return to Castle Wolfenstein***.

Бонус для продвинутых: игрок-человек, набравший больше всех фрагов, может «переродиться» (харе Кришна!) в Арнольда Шварценеггера!!! То есть того самого Терминатора, который зарулил всех и вся в трех частях фильма. Соедини броню SkyNet и быстроту TechCom (людей, то есть), и ты получишь губернатора Калифорнии.

### А МОЖНО, Я БУДУ В ЭТО ИГРАТЬ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ?

Не можно, а нужно. Графика просто безобразна. Я понимаю, что постапокалитическое будущее, мрачные тона и все такое. Но меру тоже надо знать. Вечная ночь быстро начинает действовать на нервы; масла в огонь подливает бедная полигонами картинка и крайне низко детализированные уровни. А знаешь, что самое страшное? Анимация. Во-первых, модели зачастую скользят над землей. Во-вторых, когда кто-нибудь умирает, он просто валится на пол, подобно опрокинутому манекену. И если это хоть как-то объяснимо для терминаторов, к людям такая анимация вроде бы никакого отношения иметь не должна. Это мы так думали.

Звук и музыка так и просят себя выключить. Глухие, шершавые звуки выстрелов, жалобный писк лазеров, бездушные и однообразные голоса однополчан. Плюс ровно две фразы, озвученные Арни. Где мои затычки для ушей?

### МЕТАЛЛОЛОМ

Обещанной ранее однопользовательской кампании нет. Есть игра с тупыми, ничего не умеющими ботами на 12-ти представленных в мультиплеере картах. Многопользовательский режим – чуть получше. Можешь попробовать на нескольких серверах, в данный момент созданных в интернете активистами – сама **Atari** запускать выделенную площадку для игры постеснялась. Кстати, в данный момент в браузере игры видно целых два сервера. Незаполненных.

Люби наш журнал. Мы осознанно берем на себя всю тяжесть игры в такие поделки, как Terminator 3: War of the Machines, чтобы ты не тратил на них свое время и деньги. Потому что даже пиратских 80-ти рублей детище Clever's не стоит.

## ФАКТЫ

**3** действительно нужных класса

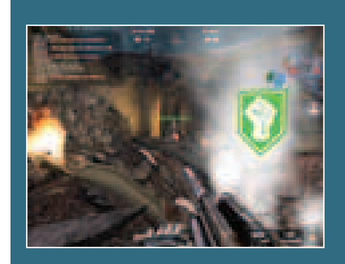
**1** необычный класс – FK

**100** столкновений с элементами уровня не хватит, чтобы разбить машину

**10** – уровень IQ ботов в однопользовательском режиме

**12** ничем не выдающихся уровней

■ отсутствие внятной сюжетной линии

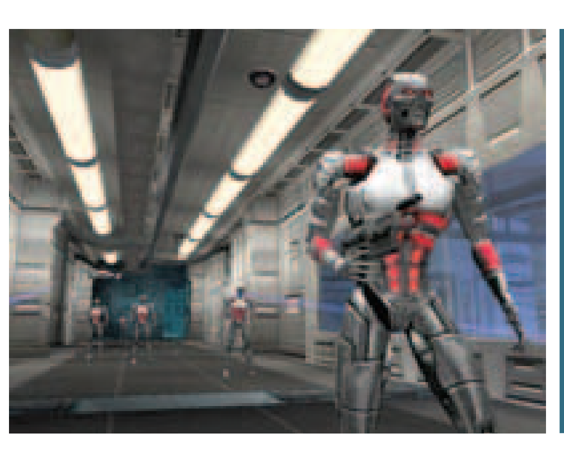


## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 2.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.5



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0**
+ О каком-либо интересе может идти речь только в игре с живыми людьми
– Скучные карты, плохая система классов, минимум адреналина, тупой AI

**ГРАФИКА 3.0**
+ Красивая модель летающего терминатора, лицо Арни на одной из моделек
– Никакая анимация, размазанная палитра, мало полигонов в кадре

**ЗВУК И МУЗЫКА 3.0**
+ Симпатичное стрекотание минигана, пару фраз озвучил Шварценеггер
– Глухие, невыразительные звуки, плохенькая музыка, жуткая озвучка команд

**ДИЗАЙН 4.0**
+ Атмосфера последствий Судного Дня сохранена на некоторых уровнях
– А в целом оригинальный дух серии прослеживается с большим трудом

**УДОБСТВО 4.0**
+ Стандартный интерфейс
– Интерфейс нарисован криво, в режиме «Terminator Vision» играть невозможно

**ИТОГО**
Самая что ни на есть обычная игра по фильму. Только местами еще страшнее



**2.5**

# THE SIMPSONS HIT&RUN

**О КОМПАНИИ**
Radical сделала имя на кросс-платформенных играх. Всего же, за 4 года существования студия создала 11 игр (в том числе недавний хит Hulk) и успела посотрудничать с таким именитыми издателями, как EA, Vivendi.

## МЛАДШИЙ БРАТ GRAND THEFT AUTO III





Замороженный дедушка на заднем фоне, костюм Мардж – сколько серий тебе это напомнило?

Машина, на которой ездит Мардж – пожалуй, самая лучшая в игре

Текст: Лиза Снежная

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Action-adventure |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Vivendi |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Radical Entertainment |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 700Mhz, 192Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1000Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | Один |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Три |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.hitandrungame.com |

**Первые минуты игры картинка режет глаз трехмерностью, а любимые герои в 3D выглядят чужеродно. В *The Simpsons Hit&Run* пришлась бы кстати технология cel-shading, которой щеголяет *XIII*, но увы и ах – бюджет не позволил.**

Впрочем, разработчики с успехом компенсировали это, вложив в создание игры свою душу, что гораздо важнее технических наворотов. Поклонникам сериала достаточно десяти минут, чтобы забыть обо всех трехмерных недоразумениях. Услышав из динамиков знакомые голоса, увидев на мониторе самый настоящий Спрингфилд, понимаешь – это те самые Симпсоны. Которых любишь и знаешь. Атмосфера становится еще уютнее, когда начинаешь встречать на каждом углу намеки на какие-то серии мультфильма и целые куски из них.

Игровой процесс походит на немного урезанный беспредел ***Grand Theft Auto III***. Большой город, возможность забраться в любую машину, задания, гонки с полицией... Вместо перестрелок GTA – вызывающие улыбку высказывания членов семьи Симпсонов, а на месте бандитского куража GTA встает атмосфера *того самого* Спрингфилда.

The Simpsons Hit&Run оставляет самые приятные ощущения, вполне сравнимые с просмотром старых серий сериала. Фанаты – must have. Остальные, к сожалению, игру не поймут и не оценят...

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Атмосфера мультсериала, этого вполне достаточно
– Минусы есть только для тех, кто не любит оригинальный мультсериал

**ГРАФИКА 6.0**
+ Красочно и довольно стильно
– Прическе Барта и остальным полигонов не докладывают!

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Музыка, голоса, звуки – все как в мультфильме
– То, что приятно слышать в мультике, не всегда хорошо воспринимается в игре

**ДИЗАЙН 8.0**
+ Самые настоящие Симпсоны, в настоящем Спрингфилде
– Почему cel-shading используется в каком-то XIII, а не тут?

**УДОБСТВО 7.0**
+ Четыре кнопки на клавиатуре, две на мыши – трудно запутаться
– Недетская физика иногда мешает наслаждаться игрой

**ИТОГО**
Лучшее представительство Спрингфилда в наших PC-краях



**6.0**



# ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

## В ПОГОНЕ ЗА ГОВОРУНОМ



**О КОМПАНИИ**
«Акелла» основана в 1993 году. Один из крупнейших российских издателей и разработчиков компьютерных игр. Самые известные проекты: «Пираты Карибского моря», «Корсары» и «Век парусников II».



Полеты по городу будущего. Пожалуй, самый простой и ненапряжный уровень

На этом авто нам предстоит догонять птицу Крок. Занятие, кстати, не из самых простых

Текст: Владимир Макаров

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Platformer |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК | «Акелла» |
| ПОЙДЕТ | Процессор 500Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.akella.com/alice |

**На книгах *Кира Булычева* и мультфильме «Тайна третьей планеты» выросло целое поколение. Поэтому игровой проект, полностью следующий сюжетной линии повести «Путешествие Алисы», не может быть не востребован.**

***«Тайна третьей планеты»*** – игра, к которой нужно подходить с особыми мерками. В силу ее, скажем так, узкой специализации. «Детские игры» традиционно являются вещью необязательной и к их созданию разработчики подходят спустя рукава. Достаточно вспомнить подход, практикуемый нынче при переносе мультфильмов в игровой формат – что-нибудь в духе незабываемой ***A Bug's Life*** – чтобы охота вспоминать резко отпала. В то же время, классические платформеры – ***Aladdin***, ***Jungle Book*** и прочие – на святое не покушались. Они не приучали детей к откровенной лаже и не воспитывали в них дурновкусие. Пожалуй, уважение к аудитории – один из главных параметров, по которым следует оценивать детские игры. И, что отрадно, «Тайна третьей планеты» держит марку. Милый платформер, внешне напоминающий ***Flashback***. Все простенько – чтобы дети не мучались с прохождением – и, главное, со вкусом. Кир Булычев, недавно ушедший из жизни и успевший принять участие в разработке игры, не краснел бы за результат. А это – тоже серьезный показатель.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Большое разнообразие. Следование первоисточнику
– Не все уровни игры одинаково удачны

**ГРАФИКА 7.0**
+ Умело нарисованные объекты и бэкграунды
– Слишком короткие внутриигровые ролики

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**
+ Ненапрягающая фоновая музыка. Ничего, что раздражало бы игрока
– Стандартная импровизация на тему из мультфильма без особых изысков

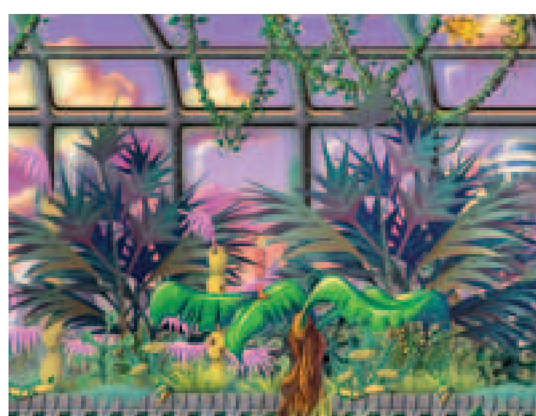
**ДИЗАЙН 6.0**
+ Традиции классических платформеров и неплохие мини-игры
– Некоторое занудство миссий из разряда «собери их все»

**УДОБСТВО 7.0**
+ Игра рассчитана на детей – отсюда простота и интуитивная понятность
– На некоторых уровнях сложно привыкнуть к поведению персонажа

**ИТОГО**
Забавный детский платформер с ностальгическим привкусом

**6.0**





# CIVILIZATION 3: CONQUESTS

## ОВЦА В ВОЛЧЬЕЙ ШКУРЕ



**О КОМПАНИИ**
Firaxis Games славится своим неизменным пристрастием к пошаговым стратегиям. Большая часть серии с приставкой «Sid Meier's» именно на их совести.



Механика игры осталась неизменной. Те же советники, те же изобретения...

Схематичность C3 – наилучшее графическое решение. Хотя цвета можно было и подправить

Текст: Кирилл Кутырев

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Turn-Based Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Firaxis Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 400Mhz, 128Mb RAM |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 600Mhz, 256Mb RAM |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.civ3.com |

**Всего три года понадобилось Firaxis, чтобы полностью перебрать *Civilization III*, внять настоятельным просьбам миллионов фанатов и выложить на прилавок все ту же Civilization III. Это уникальное умение разработчики применяют уже во второй раз. Как мы помним, *Play the World* стала копией своей предшественницы; правда, с мультиплеером. Как оказалось, не работающим.** ***Conquests*** сложно назвать адд-оном; скорее, огромным патчем – именно так должна была выглядеть C3 изначально. Исправлены почти все грамматические ошибки, добавлено несколько народностей, технологий и проектов. Самое любопытное – улучшен AI противника. Только представь: нас ждут обновленные скрипты! Вследствие этого появились два новых уровня сложности. Куда уж больше – в C3 мне и на среднем было несладко. Графика, как священная корова, осталась неприкасаема. Конечно, стиль идеален, но вот разрешение можно было увеличить.

Основным нововведением стали сценарии. Девять самостоятельных кампаний обыгрывают самые значительные события мировой истории. Каждая из них имеет временное ограничение, цели и некоторые особенности, связанные со спецификой выбранного конфликта. Ко всему этому – полностью доработанный мультиплеер. Вещь, конечно, на любителя, но как функционирующее дополнение – вполне сойдет.

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0**
+ Игровой процесс затягивает, заставляя забыть буквально обо всем
– Играть можно лишь при наличии огромного количества свободного времени

**ГРАФИКА 5.0**
+ Условность двухмерной картинки ничуть не портит игровой процесс
– Со времен Civilization образца 2001 года графика ничуть не изменилась

**ЗВУК И МУЗЫКА 5.0**
+ Новые музыкальные темы идеально подходят для каждого из сценариев
– Скудный набор цикличных треков со временем наводит на мысль о суициде

**ДИЗАЙН 6.0**
+ Отличный дизайн, во многом благодаря которому игра стала такой популярной
– И здесь ничего нового ты не найдешь – как-никак, наследие предков

**УДОБСТВО 7.0**
+ Интерфейс логичен и понятен с первых же минут. Привыкать не придется
– Не устранено большинство недочетов предшественницы

**ИТОГО**
Исправленная, немного улучшенная Civilization 3. Невероятный пожиратель времени



**6.5**

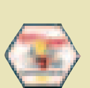





TM RADIO ULTRA

# DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

**О КОМПАНИИ**



■ Mad Dog Software собрала в себе ветеранов индустрии – коллективно они «толкнули» более 8 млн. дисков. Основатель – доктор наук Иэн Дэвис, один из ведущих специалистов мира по AI.

## ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ-С?





■ Разноцветное месилово, которое предлагает нам игра, начинает быстро надоедать



■ Феерическая битва за владение болотом. Дружно болеем за несчастного дракошу

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Role-Playing Game |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Microsoft |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Mad Dog Software |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До восьми |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Три |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa |

Текст: Иван «Nemezido» Гусев

**Два года назад Крис Тейлор (Chris Taylor) и Gas Powered Games удивили нас игрой *Dungeon Siege*. Она радовала прекрасной графикой, движком-бодрячком, продуманностью; и по праву заслужила любовь публики и похвалы критиков. На адд-он *Legends of Aranna* возлагали такие же надежды, как в свое время на *Diablo II: Lord of Destruction*. Но...** Действие происходит в королевстве Эб, чем-то неуловимо напоминающем «Подземелье ведьм» Кира Булычева. С одной стороны, мы в дремучем средневековье, с другой – на нашем пути постоянно встречаются останки высокотехнологичной цивилизации. Международный террорист №1 Shadowjumper обрел свободу и украл Посох Звезд. Спасти родное королевство, разумеется, можешь лишь ты. Для этого собери восемь оберток от бульонных кубиков... пардон, заговариваюсь... собери компанию из восьми головорезов, и пусти их по следу злодея. Игра явно старается понравиться, и это быстро начинает раздражать. Увы, разработчики из **Mad Dog Software** так и не смогли оживить мир LoA. Игра предсказуема до зевоты. Hack-n-Slash, возведенный в Dungeon Siege в ранг искусства, изрядно поглупел. Монстры умирают дюжинами, экспа льется рекой, но к чему все это – непонятно. Хочется неожиданностей. К сожалению, разработчики страдают недостатком фантазии.

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0**

\+ Увлекает не меньше, чем реалити-шоу: понимаешь, что бред – но смотришь

– Тебе очень интересно бегать по вольеру на коротком поводке? Не думаю

**ГРАФИКА 7.0**

\+ Движок справляется с огромными пространствами без подгрузки локаций

– Графически игра не претерпела заметных невооруженным глазом изменений

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**

\+ Эпический оркестровый саундтрек на уровне фильма The Lord of the Rings

– Озвучка персонажей маловыразительна. Герои LoA немногословны

**ДИЗАЙН 5.0**

\+ Над игрой все-таки работали профессионалы – все сделано грамотно...

– ...Только жутко однообразно. Суп-котлеты, в смысле, леса-подземелья...

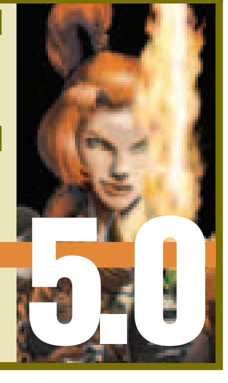
**УДОБСТВО 9.0**

\+ Можно играть даже с закрытыми глазами – AI прекрасно справится без тебя

– Столь безумного количества сундуков со шмотками не было еще нигде

**ИТОГО**

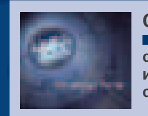
Зарплату, пожалуй, отработали, а вот квартальную премию не заслужили



**5.0**



# DISCIPLES II: RISE OF THE ELVES



**О КОМПАНИИ**

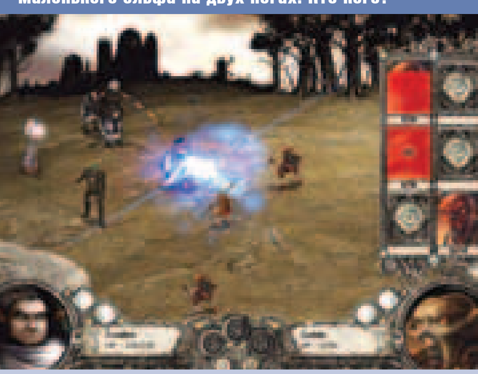
Основанная в 1990-м году, Strategy First сегодня является одним из ведущих игровых издательств и занимает 12-е место среди ста самых прибыльных компаний Канады.

## ЛЕСНЫЕ БРАТЬЯ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ





Большой человек на крылатой лошади против маленького эльфа на двух ногах. Кто кого?



Стычка с гоблинами. Уродцы не имеют ни малейших шансов!

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Turn-Based Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Strategy First |
| РАЗРАБОТЧИК | Strategy First |
| ПОЙДЕТ | Процессор 233MHz, 32Mb RAM |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 400MHz, 128Mb RAM |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До четырех |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.disciples2.com/D2/elves |

Текст: Роман Епишин

**Знаешь, почему большинство игровых журналистов так не любит рецензировать адд-оны? Потому, что статьи о них превращаются в энциклопедическое перечисление новых карт, уровней, возможностей и прочих мелочей. А самые высокие баллы, соответственно, получают те дополнения, которые умудряются выбиться за рамки посредственности, предложив что-то действительно оригинальное.**

Увы, ***Disciples II: Rise of the Elves*** к таковым не относится. Игра представляет собой классический набор из новой расы и неизбежно следующих за ней новых заклинаний, юнитов и свежей кампании. Последняя состоит из восьми сценариев, и даже готова предложить осмысленную сюжетную историю о вовлечении пятой расы в вековой конфликт людей, гномов, демонов и нежити. Эльфы пришли в мир Disciples II с 35-ю юнитами, 20-ю заклинаниями, и в сопровождении нескольких нейтральных монстров. Нужно ли говорить, что у эльфов есть свои города-столицы с уникальными постройками?

Но все это мелочи... Столпы же игры в лице звука и графики остались, в целом, неизменны. Хотя графике совсем не помешал бы косметический ремонт. Впрочем, от двух предыдущих адд-онов – ***Guardians of the Light*** и ***Servants of the Dark*** – вновь прибывший отличается в лучшую сторону, и это единственное его неоспоримое достоинство.

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0**
- \+ Новая раса, новая кампания из 8-ми сценариев, новые юниты и заклинания
- − Только количественные добавления, не изменившийся геймплей

**ГРАФИКА 4.0**
- \+ Красивый двухмерный мир, яркие спецэффекты, плавная анимация
- − Все это было и в оригинальной игре – стопроцентное внешнее сходство

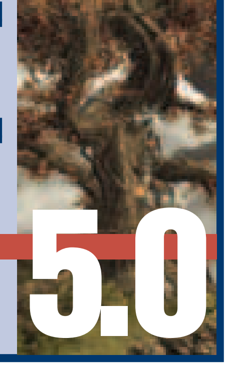
**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
- \+ Новые звуки для эльфов, свежие музыкальные композиции для столиц
- − В музыкально-звуковом отношении игре по-прежнему нечем удивить

**ДИЗАЙН 5.0**
- \+ Новые виды ландшафтов, сильно подросшие в размерах карты
- − Далеко не самый простой в обращении редактор сценариев

**УДОБСТВО 4.0**
- \+ Удобное управление мышью на основе интерфейса point & click
- − Затрудненная навигация в громоздком меню

**ИТОГО**

Заурядное дополнение, интересное лишь самым преданным поклонникам игры



**5.0**



Текст: Даниил Леви

# БЛИЦКРИГ: СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА



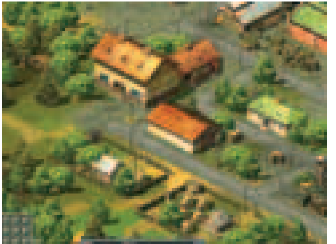
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | стратегия |
| **Разработчик:** | Nival Interactive |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | один |

www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Прогнозируемое дополнение для одной из лучших стратегий в реальном времени на тему Второй мировой войны. Поклонникам «Блицкрига» употреблять в пищу до, после и во время еды.**



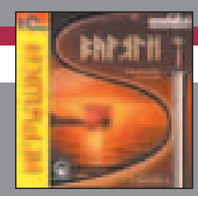


У хороших игр должно быть продолжение. Этот факт, давно признан маркетинговыми отделами компаний разработчиков и издателей, хотя зачастую ими же и не соблюдается. Ведь часто на прилавках появляется аддон (а порой, и не один) для провального проекта. Впрочем, к сегодняшнему гостю это не имеет ни малейшего отношения.
Потому что этот аддон для весьма удачной стратегии в реальном времени под названием «Блицкриг: Смертельная схватка» от Nival Interactive предлагает заядлому стратегу 25 новых миссий, доступных в однопользовательском режиме. В дополнение к этому, боевые ряды армий союзных войск Германии, Японии и СССР были дополнены новой боевой техникой. В остальном все осталось по-прежнему. По крайней мере, с первого взгляда отличить «Смертельную схватку» от оригинальной версии просто не представляется возможным.
В любом случае, стандартный аддон удался. Поклонники «Sudden Strike 3» и «Блицкриг» должны быть довольны.
Внимание! «Блицкриг: Смертельная схватка» требует полной оригинальной версии игры «Блицкриг». После установки дополнения обязательно изучите readme для правильной активации бонусных миссий.



# ВАРЯГИ





| | |
|---|---|
| **Жанр:** | стратегия |
| **Разработчик:** | Paradox Entertainment |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | один |

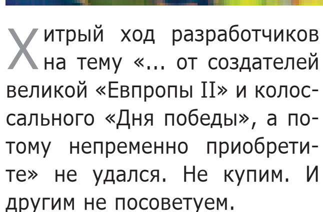
www.snowball.ru/varyags

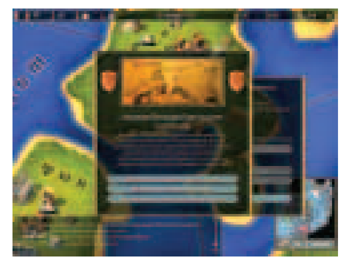
Общая оценка

Русский язык — хорошо

**Смесь «Европы» и «Дня победы» в зародыше. Разработчики те же. Любителям означенных тайтлов не понравится. Разве что самым ярым. Но таких мало.**







Хитрый ход разработчиков на тему «... от создателей великой «Евпропы II» и колоссального «Дня победы», а потому непременно приобретите» не удался. Не купим. И другим не посоветуем.
Игра должна быть интересной и затягивающей. А перед нами гибрид непонятно чего непонятно с чем. Процесс сводится к реализации вполне логичных и осязаемых задач: поддерживать позитивное отношение к себе со стороны 4 видов населения (дружинники, священники, купцы и крестьяне), вовремя восполнять запасы игровых ресурсов (а их всего два: серебро и зерно) и не забывать периодически объявлять соседним правителям войну. «Варяги» не позволяют размахнуться на что-то масштабное, удивить самого себя гениальностью принятого решения. Знай себе, оскорбляй заведомо слабых князей, да заключай династические браки с сильными.
Поклонники других игр Paradox Entertainment сразу увидят в местном дизайне знакомые черты. Остальным внешний вид покажется излишне однообразными разнообразие.
А быстро текущие месяцы станут столь тягостны, что uninstall случится уже через час. Или через полчаса.
Тут уж у кого сколько терпения.



# ВЬЕТКОНГ



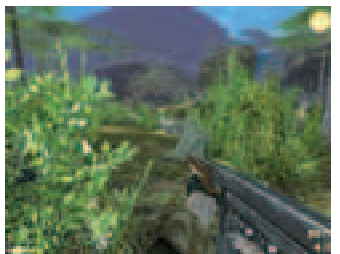
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | шутер |
| **Разработчик:** | Illusion Software |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

www.vietcong-game.com/

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Хороший продукт от именитых разработчиков. Своеобразная альтернатива серии Hidden & Dangerous, хотя до нее явно не дотягивает.

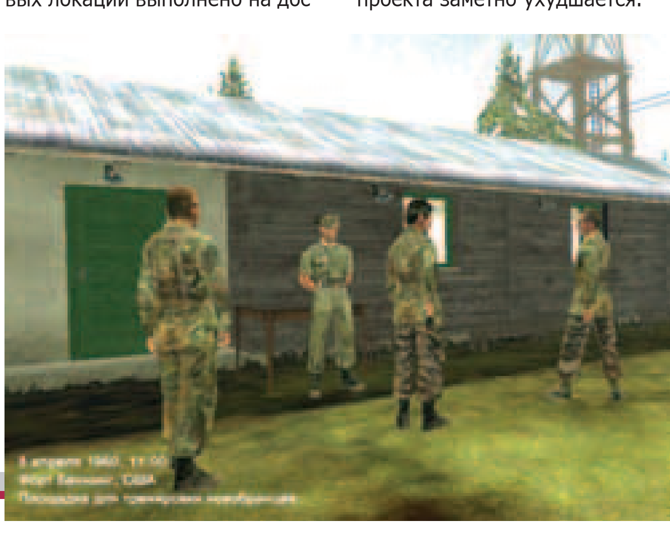




Создание рук творцов из Illusion Software (разработчиков Mafia, серии Hidden and Dangerous) получилось очень симпатичным. В особенности, для любителей тактических шутеров. На сей раз чешские игроделы предлагают игроку переместиться в 1967 г. на юго-восток, на территорию южного Вьетнама. Противостоять придется, как это ни странно, свободолюбивым солдатам Вьетконга, которые знают местные джунгли как свои пять пальцев.

Кстати, о джунглях. Несмотря на немного аляповатые формы внешнего мира и скудность детализации, оформление игровых локаций выполнено на достаточно высоком уровне. Особенно на максимальных настройках изображения. Правда, порой бывает очень трудно разглядеть в пиксельных ветках очередного супостата. А тот – не дурак, непременно воспользуется возможностью сделать пару точных выстрелов.

Единственное «но»: озвучка. На диске присутствует отметка «ограничение по возрасту». Во многом это связано с вольным переводом локализаторов. В игру просочилось огромное количество нецензурной брани. Никто, конечно, не пытается утверждать, что в настоящих боевых частях ее нет. Но в данном игровом контексте впечатление от проекта заметно ухудшается.



# ГРОМ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | RTS/RPG |
| **Разработчик:** | Rebelmind |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

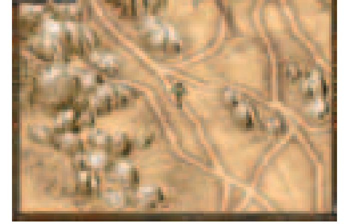
www.gromgame.de/

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Альтернативная история в неприятном исполнении. О конкуренции с «Операцией Silent Storm» и речи не идет.





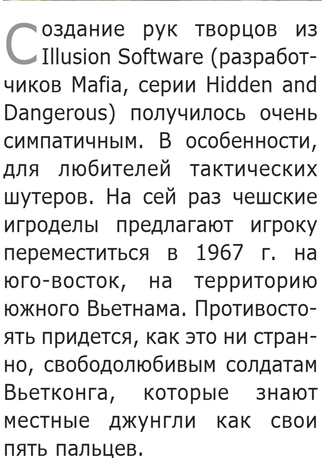
«Гром» – это смесь стратегии и ролевой игры от Rebelmind, у которых, кстати говоря, за плечами нет ни одного знаменитого тайтла.

Вам предстоит управлять несколькими персонажами, главный из которых – капитан Гром, очень похожий на героя русского квеста «Петька и Василий Иванович».

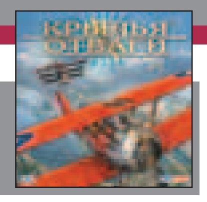
Каждый из управляемых бойцов (включая яка – лучшего друга всех путешественников) имеет обширный рюкзак, в котором переносит не один десяток полезных в далекой перспективе вещей, которыми вряд ли воспользуется. Ваши подопечные отличаются также и умением использовать разного рода оружие. Один хорошо стреляет из винтовки, но при слове мушкет убегает за камни, второй мастерски владеет элементами ближнего боя, третий убивать вообще не умеет (это, конечно же, як), зато переносит целую груды металлолома.

Стоит отметить, что AI в игре находится на зачаточном уровне развития. Часто возникают очень комичные ситуации: один супостат ведет прицельный огонь по вашим бойцам, а его соратник, находящийся в нескольких метрах от эпицентра боя, спокойно наблюдает за красивым пейзажем. Играть против такого соперника становится просто не интересно.





## КРЫЛЬЯ ОТВАГИ



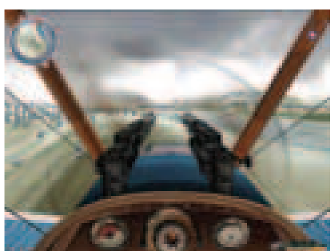
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | симулятор |
| **Разработчик:** | CITY interactive |
| **Издатель:** | «Руссобит-М» |
| **Количество CD:** | один |

www.russobit-m.ru/rus/games/wg

Общая оценка ■■■■□□□□□□
Русский язык **хорошо**

**Игра, конечно, найдет свою аудиторию, но я с трудом представляю ее состав. Даже не слишком удачный Secret Weapons Over Normandy от LucasArts кажется привлекательнее. Может, поклонникам аркадных леталок, располагающим слабыми PC, «Крылья Отваги» понравится больше?**

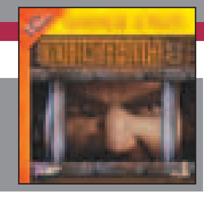




Идея совместить симулятор и adventure не нова. Еще легендарный Wing Commander справился с этим на ура. Хотя в жизнь эта идея воплощается нечасто. Очередной редкой ласточкой стала игра «Крылья Отваги», определяемая самими создателями как «action – adventure flying sim» эпохи Первой Мировой войны. Разумеется, на легендарность Wing Commander игрушка не претендует, однако и с проектами калибром помельче соревнуется с трудом.
Во-первых, «Крылья Отваги» со всеми 20 миссиями и 10 самолетами практически лишена элементов собственно симулятора. На официальном сайте разработчики осторожно отмечают, что «управление проще, чем в симуляторах». Когда фанерные бипланы начала XX века на моих глазах выделывают «мертвые петли», «кобры» и прочие фигуры высшего пилотажа, которым позавидует Су-37, слово «проще» кажется слишком мягким. Во-вторых, графически «Крылья Отваги» отстает от жизни года на два как минимум. Обещанные в пресс-релизах трассирующие пули, реалистичная вода и зрелищные взрывы оказались обыкновенным обманом. Хотя, возможно, у меня (вскормленного «Ил-2: Штурмовик») и разработчиков просто разные взгляды на зрелищность...



## ПОВСТАНЦЫ



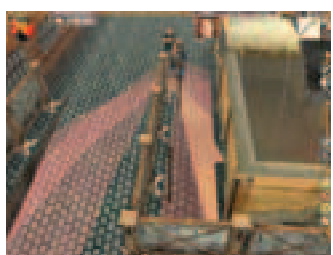
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | стратегия |
| **Разработчик:** | Philoslabs |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

www.rebels-the-game.com

Общая оценка ■□□□□□□□□□
Русский язык **отлично**

**Череда Commandos-клонов не иссякнет никогда. Окрыленные успехом каждой части продукта испанской Pyro Studios, разработчики пытаются сделать игру «по мотивам» известного тайтла. Пока получается плохо.**

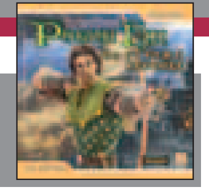




Еще одним нахлебником стала компания Philoslabs, выпустившая стратегию «Повстанцы». Придумав вполне стандартную историю о бесчинстве злостного диктатора Фридриха и бравой команде Союза Движения Повстанцев, по естественной случайности пойманной во время подготовки очередного нападения, разработчики решили, что больше выдумывать ничего не надо. Ведь все остальное уже давно придумали другие.
В распоряжение игрока попадает 5 ярых повстанцев. Среди них: могучий силач Блейк, часовых дел мастер Джеффри, трусливая Алисия, шаман Иона и иллюзионист Александро. Каждый их них – только, пожалуйста, не удивляйся – имеет индивидуальные навыки.
Бок о бок именно с этими товарищами вам предстоит преодолеть 6 нудных игровых локаций. Неудобный интерфейс с преобладанием мелких кнопок, заставляет с самого начала выучивать наизусть горячие клавиши, коих в игре огромное множество. Впрочем, неудобства не заканчиваются на управлении. Использование камеры тоже реализовано неудачно. При возможности масштабного зума и поворота вокруг персонажа она наотрез отказывается двигаться в горизонтальной плоскости, что порождает массу неудобств.



## РОБИН ГУД: НА СТРАЖЕ КОРОНЫ



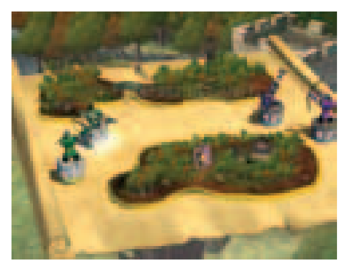
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | экшен/стратегия |
| **Разработчик:** | Cinemaware |
| **Издатель:** | «Акелла» |
| **Количество CD:** | два |

www.akella.com/pub-robinhood-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Интересный экземпляр смешения различных игровых жанров. Обладает вполне приемлемым внешним видом и занимательными аспектами. Но слишком быстро надоедает.**





Снова на наши мониторы вернулся небезызвестный Робин Гуд. Девиз «забрать и поделить» по-прежнему актуален. Именно с этой целью Робин ежедневно карабкается на самое высокое дерево и расстреливает проезжающие обозы. Чем больше попаданий, тем больше золотых. Но вот ведь беда: английское королевство разрывает на части от междоусобных распрей. Без помощи обитателей Шервудского леса не обойтись.

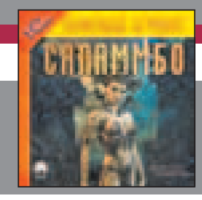
Игра совмещает в себе пошаговую стратегию и экшен. От первого в Hood: Defender of The Crown перекочевала схема ведения боя, от второго – рыцарские турниры, нападения на обозы и крепости. В итоге, получилось ни рыба ни мясо. Играть хоть и забавно, но набивает оскомину уже спустя пару часов, а турниры и вовсе не оправдывают надежд.

Что касается типов войск, то в игре их всего 5: крестьяне, пехота, рыцари, лучники и катапульты. Использовать все это возможно лишь после того, как ваш alter ego наведет порядок в собственном лесу. В дальнейшем обращаемся к Маленькому Джону, который с удовольствием рекрутирует солдат за определенное количество золотых монет, и пускаемся в бой с грозными соседями. Триумф обеспечен. Иначе и быть не может.



## САЛАММБО






| | |
|---|---|
| **Жанр:** | квест |
| **Разработчик:** | Dreamcatcher Interactive |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

www.salammbo.tacgames.com

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Страшненький квест, в основу которого положен альтернативный взгляд на античную историю французского писателя Густаво Флобера и комиксы не менее французского художника Ф. Друлле.**





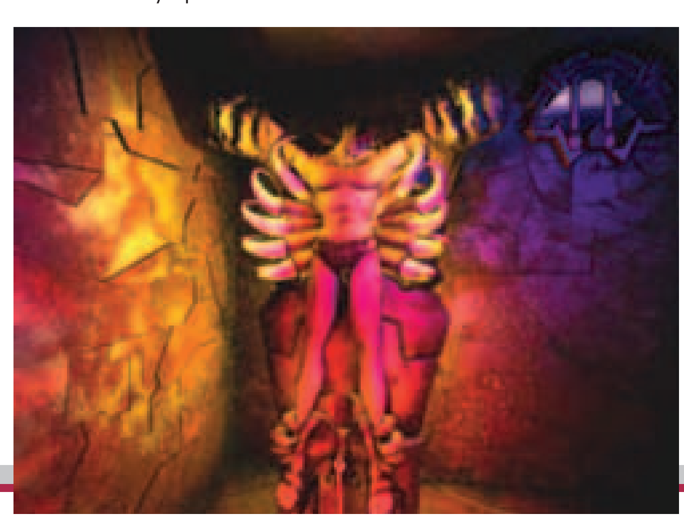
Разработчики из англо-французской студии Dreamcatcher Interactive предлагают перенестись во времена первой Пунической войны (264-241 годы до н.э.). Наш alter ego – беглый раб с многообещающим именем Спендия и не очень веселым выражением лица. Впрочем, радости действительно неоткуда взяться. Спендия чахнет на работах, а выражение «работай раб, работай, солнце еще высоко» стало для него настоящим проклятьем.

Но, с легкой руки игрока, Спендию удается бежать из заключения. Отныне, он – посланник Саламмбо, дочери командующего войсками Карфагена. Воистину оригинально.

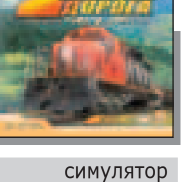
Разработчикам не удалось избавить свое творения от бича всех квестов мира – пиксельхантинга. Прежде чем покинуть ту или иную локацию, вам придется энное число раз исследовать все темные (именно темная цветовая гамма преобладает на протяжение всей игры) закоулки помещения. В противном случае, не видать вам свободы, как ушей своих.

Графическое исполнение также не отличается оригинальностью. Отмеченные выше мрачные тона, скудная детализация объектов и удручающий внешний вид персонажей вызывают бурю негативных эмоций.

Как говорится, только для фанатов.



## ТВОЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | симулятор |
| **Разработчик:** | Auran |
| **Издатель:** | «Акелла» |
| **Количество CD:** | два |

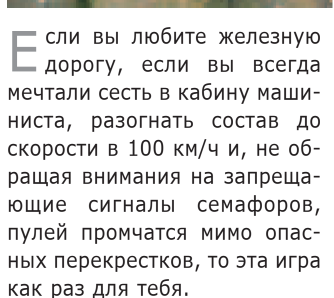
www.virtualtrainz.com

Общая оценка
Русский язык — **отлично**

**Microsoft Train Simulator не впечатлил? Тогда непременно попробуйте проект «Твоя железная дорога». Удобный интерфейс и отличный русский перевод наверняка привлекут ваше внимание.**




Если вы любите железную дорогу, если вы всегда мечтали сесть в кабину машиниста, разогнать состав до скорости в 100 км/ч и, не обращая внимания на запрещающие сигналы семафоров, пулей промчатся мимо опасных перекрестков, то эта игра как раз для тебя.



«Твоя железная дорога» предлагает нам три режима игры: машинист, редактор и сценарий. В первом вы можете спокойно наслаждаться управлением поезда (управление, кстати говоря, реализовано как для опытных пользователей, так и для новичков), во втором попробуете себя в роли строителя, а в третьем станете выполнять четкие указания сверху. В режиме сценария вам не удастся проехать мимо очередной станции, или, не дай Бог, промчаться на красный свет.

Стоит также отметить, что на втором диске ты найдешь специальный редактор Trainz Paintshed, который в значительной мере расширит возможности оригинальной версии. Правда, согласно лицензионному соглашению, данный бонус-пак не мог быть переведен на русский язык. А это, согласитесь, немного огорчает.

В целом получается довольно мило и прятно, хотя и только для ценителей жанра.



## UFO: НАШЕСТВИЕ

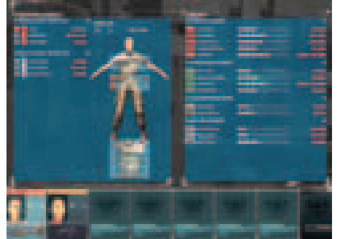
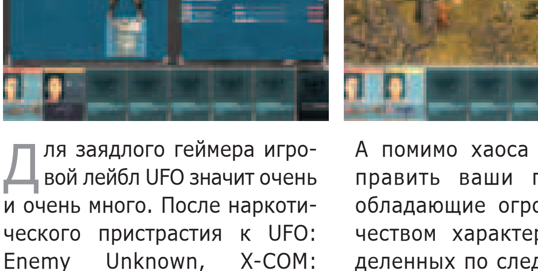


| | |
|---|---|
| **Жанр:** | пошаговая стратегия |
| **Разработчик:** | ALTAR Interactive |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

www.ufo-aftermath.com

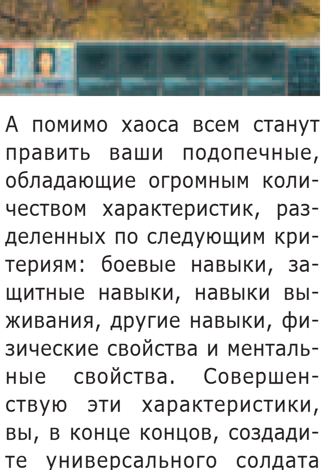
Общая оценка
Русский язык — **отлично**

**Вышедшая в 32 странах мира «UFO: Нашествие» станет отличным подарком как для любителей пошаговых стратегий, так и для почитателей всей серии.**

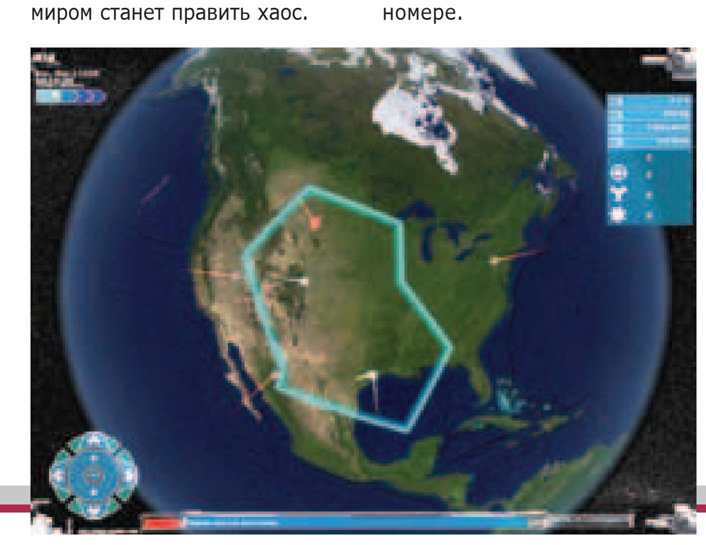



Для заядлого геймера игровой лейбл UFO значит очень и очень много. После наркотического пристрастия к UFO: Enemy Unknown, X-COM: Apocalypse и... (вписать по желанию), любитель виртуальных миров получил в свои цепкие руки новый продукт – «UFO: Нашествие».

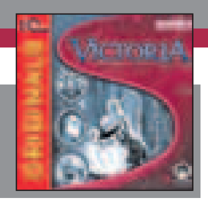
Нашествие, кстати говоря, начнется уже совсем скоро. 24 мая наступившего года на земную орбиту выйдет инопланетный корабль, и, игнорируя попытки установить связь, выбросит в верхние слои атмосферы облака спор. Спустя неделю потоки ужасающей неизвестности опустятся на поверхность, и миром станет править хаос.



А помимо хаоса всем станут править ваши подопечные, обладающие огромным количеством характеристик, разделенных по следующим критериям: боевые навыки, защитные навыки, навыки выживания, другие навыки, физические свойства и ментальные свойства. Совершенствую эти характеристики, вы, в конце концов, создадите универсального солдата для борьбы с инопланетными захватчиками. А великолепная озвучка, радующая глаз графика и увлекательный геймплей заставят любителей стратегий пройти игру до конца. Рецению читайте в первом номере.



## VICTORIA

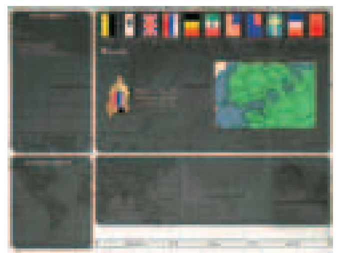


| | |
|---|---|
| **Жанр:** | пошаговая стратегия |
| **Разработчик:** | Paradox Entertainment |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |
| www.snowball.ru/forums/?board=victoria | |

Общая оценка

Русский язык — **оригинал**

**Отличное продолжение полюбившейся многим серии глобальных стратегий. К огромному негодованию публики, только на английском языке.**



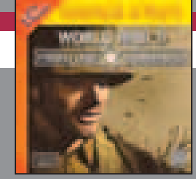


Victoria – это глобальная стратегия, охватывающая исторический период с 1835 по 1920 годы. Игра является ярким представителем серии Europa Universalis, куда вошли такие тайтлы, как «Европа II» и «День Победы».
Victoria предлагает игроку несколько обширных кампаний, в которых можно занять сторону той или иной страны (в том числе и России). Как и подобает глобальным стратегиям, вам предложат управление практически всеми сферами политической деятельности. Дипломатия, развитие внешнеторговых отношений, военное дело, исследование новых технологий, колонизация – эти и другие аспекты государственной жизни будут находиться под вашим чутким надзором.
Нельзя не отметить, что игра радует нас приятной графикой, удобством в управлении и великолепным музыкальным сопровождением.
Но вот ведь незадача: компания «1С» выпустила на российский рынок только оригинальную английскую версию. Стоит ли говорить, что в таком жанре, как глобальная стратегия, точное понимание всех аспектов игры просто необходимо. Англоязычность Victoria, я уверен, очень сильно ударит по продажам игры. А могло быть иначе



## WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND





| | |
|---|---|
| **Жанр:** | стратегия |
| **Разработчик:** | KOCH Media |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | один |
| www.frontlinecommand.com | |

Общая оценка

Русский язык — **отлично**

**Снова Омаха и снова на карте нет Советского Союза. И вновь нас пытаются убедить, что войну выиграли их солдаты...**



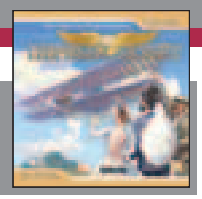




Надоевшая до предела тема второй Мировой войны получила свое распространение и в продукте немецкой студии KOCH Media. Сюжет WWII основан на событиях 1944 года, когда армия союзников высадилась на пляже Омаха в Нормандии. Этот эпизод давно известен российскому зрителю если не из учебников истории, то из игры Medal of Honor или фильма «Спасение рядового Райана» уж точно.
WWII Frontline Command – это стратегия в реальном времени, где игроку предстоит управлять небольшими взводами солдат союзной армии. В целом, можно сказать, что разработчики с задачей справились.
Игра получилась достаточно привлекательной и внешне, и со стороны геймплея. Хитрые солдаты немецких войск заставят искать обходные пути, а четкое разделение обязанностей между вашими подопечными вынудит бороться за жизнь каждого бойца. Что касается реализма, создатели сделали все, чтобы игрок ощутил себя в 44-ом. Боевые машины и зенитные установки требуют дополнительного снабжения. Солдаты, засевшие в здании, получают преимущество. Вот только как объяснить, что бойцы моментально излечиваются от всех ран, стоит им забраться в машину скорой помощи? Может, медсестры..?



# ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | симулятор |
| **Разработчик:** | Merscom |
| **Издатель:** | «Акелла» |
| **Количество CD:** | один |

www.mywrightexperience.com

Общая оценка

Русский язык — отлично

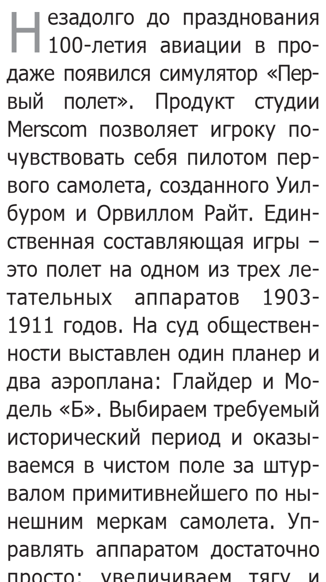
**Все, что может предложить игра, досконально изучается за полчаса. Неприлично маленькое число доступных самолетов, отсутствие заданий и сюжетной линии заставляют серьезно задуматься о целесообразности выпуска таких проектов.**





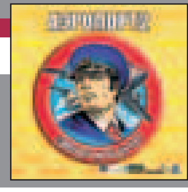
Незадолго до празднования 100-летия авиации в продаже появился симулятор «Первый полет». Продукт студии Merscom позволяет игроку почувствовать себя пилотом первого самолета, созданного Уилбуром и Орвиллом Райт. Единственная составляющая игры – это полет на одном из трех летательных аппаратов 1903-1911 годов. На суд общественности выставлен один планер и два аэроплана: Глайдер и Модель «Б». Выбираем требуемый исторический период и оказываемся в чистом поле за штурвалом примитивнейшего по нынешним меркам самолета. Управлять аппаратом достаточно просто: увеличиваем тягу и стараемся, чтобы самолет не уходил резко вверх. Таким образом, любой желающий может посоревноваться с основателями авиации в длительности полета, его дальности и средней скорости. Тем более что все эти данные моментально фиксируются и заносятся в соответствующую таблицу.

В принципе, на этом игра и заканчивается. Занимая на диске скудные 166Мбайт, «Первый полет» не способен занять игрока более чем на 30 минут. Очень жаль, ведь разработчики наверняка могли собрать гораздо больший объем информации о деятельности братьев Райт и грамотно интегрировать ее в игру.





# АЭРОПОРТ 2: ЭВОЛЮЦИЯ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | стратегия |
| **Разработчик:** | Monte Cristo Games |
| **Издатель:** | «Новый Диск» |
| **Количество CD:** | один |

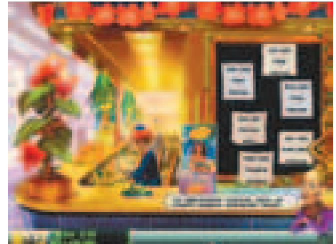
www.nd.ru/products/exclusive/aeroport.shtml

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Забавный симулятор игрушечного аэропорта. Все намеки на правдоподобность исчезают при виде местного графического исполнения. Одно слово – на любителя.**





Хотел ли ты когда-нибудь получить в собственность целый аэропорт? Если да, то у игры «Аэропорт 2: Эволюция» есть небольшой шанс тебе понравиться.

Именно здесь ты станешь главой собственной компании, занимающейся грузовой и пассажирской перевозкой. Интерфейс игры выполнен вполне оригинально. Перед тобой – терминал аэропорта. За разными дверями находятся определенные службы. К примеру, кадровый отдел, который поможет тебе нанять ответственного сотрудника, или офис компании, занимающейся продажей самолетов. Там же можно найти отделения туристических фирм, которые с удовольствием снабдят долгосрочными и вполне выгодными заказами на перевозку пассажиров. Поначалу данный подход к управлению игровым процессом выглядит привлекательно. Правда, в последствии, тебе наверняка набьют оскомину частые перебежки с одного конца здания на другой. А делать это придется регулярно.

Еще одним плюсом можно считать режим сетевой игры, который позволяет обмениваться моделями собственноручно сконструированных самолетов и заносит твой игровой рейтинг в таблицу рекордов.

Вывод: только любителям этой тематики.



## БУМЕР: СОРВАННЫЕ БАШНИ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | шутер |
| **Разработчик:** | Gaijin Entertainment |
| **Издатель:** | «1С» |
| **Количество CD:** | два |

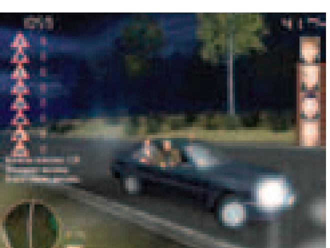
www.games.1c.ru/boomer

Общая оценка

Русский язык — отлично

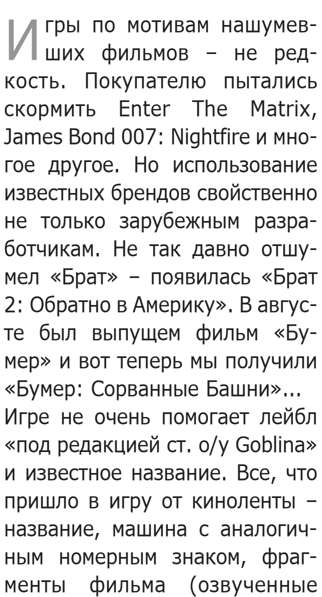
**Перед разработчиками встала огромная проблема: надо было сделать что-то похожее на игру за 5 месяцев. И им удалось! Правда, усилий хватило лишь на «что-то похожее». Здесь можно с удовольствием пострелять под хорошую музыку, но это занятие на час максимум.**





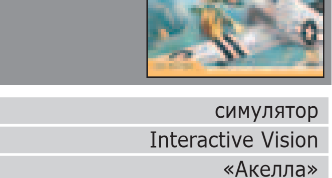
Игры по мотивам нашумевших фильмов – не редкость. Покупателю пытались скормить Enter The Matrix, James Bond 007: Nightfire и многое другое. Но использование известных брендов свойственно не только зарубежным разработчикам. Не так давно отшумел «Брат» – появилась «Брат 2: Обратно в Америку». В августе был выпущем фильм «Бумер» и вот теперь мы получили «Бумер: Сорванные Башни»... Игре не очень помогает лейбл «под редакцией ст. о/у Goblina» и известное название. Все, что пришло в игру от киноленты – название, машина с аналогичным номерным знаком, фрагменты фильма (озвученные Goblin'ом) и главные герои. Уровни, в которых надо управлять любимым BMW, вызывают ощущение аркады пятилетней давности.

Положение дел несколько улучшается, когда герой покидает свой «бимер», чтобы кого-нибудь перестрелять. И тогда «Бумер» превращается в довольно интересный, пусть и до ужаса простой тир. Под хорошую музыку. В основе саундтрека лежат произведения Сергея Шнурова и группы «Ленинград». Приятно, знаете ли, прокатиться по встречной полосе не скорости 200 км/ч, стреляя из АК47, под доносящиеся из динамиков вопли «Жопа! Жопа!! Жопа!!!»...





## УДАРНАЯ ЭСКАДРИЛЬЯ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | симулятор |
| **Разработчик:** | Interactive Vision |
| **Издатель:** | «Акелла» |
| **Количество CD:** | один |

www.akella.com/dev-pw-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Очередной конкурент «ИЛ 2 Штурмовик» с большой высоты пал в глубину собственноручно сотворенного тихого океана. На глубине в 150 метров был съеден проплывавшей мимо акулой.**





Любимая тема второй Мировой войны наложила свой отпечаток и на игру «Ударная Эскадрилья». Игроку предстоит сражаться на стороне американских или японских ВВС над просторами вечно бушующего, но получившего название Тихого, океана. К сожалению, игра может похвастаться наличием лишь четырех исторических моделей самолетов. А вот три типа окраски для каждого из этих летательных аппаратов призваны создать иллюзию богатого выбора воздушных гигантов. Но нас крыльями в крапинку обмануть не удастся.

Разработчики из датской компании Interactive Vision так и не сумели создать более или менее яркого конкурента лучшим представителям этого жанра, играм «ИЛ 2 Штурмовик» и «ИЛ 2 Штурмовик: Забытые сражения». «Ударная Эскадрилья» явно уступает творениям «1С: Maddox Games» и по физической составляющей, и по графическому исполнению.

Скудно детализированные пейзажи, которые выглядят приятно лишь с большой высоты, явное проявление аркадности во время выполнения всех 50 миссий (по 25 на каждую из сторон), трудное управление ведомым истребителем и огромное количество мелких неточностей - все это можно записать в «заслуги» рассматриваемой игры.





# STAR WARS

## ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭВОЛЮЦИЯ

**Что такое «Звездные войны»? Это когда-то три, а ныне пять отличных фильмов. Еще – в прошлом лишь несколько, а сейчас – множество интересных компьютерных игр. И огромное количество книг, которые написаны как известными профессионалами в литературном мире, так и неопытными новичками. А также необъятные космические просторы, невероятные технологии, неописуемой красоты миры и необыкновенные путешествия, приключения, встречи. В общем – целая Вселенная.**

Но что это за Вселенная, красоту которой нельзя оценить? Лишь кучка каменных шариков, висящих в бесконечной пустоте. Тут на сцене и появляются герои – ведь кто-то должен увидеть сам и рассказать другим. Они разные, эти герои. Большинство из них – как песчинки в необъятной пустыне: незаметно появляются и так же незаметно уходят. Но иногда одной песчинки достаточно, чтобы застопорить самую сложную машину. Или чтобы изменить ее ход. И тогда все видят, что среди мириад песчинок загораются освещающие их звезды. Или возникают черные дыры, песчинки поглощающие. Между нами идет бесконечная война, война света и тьмы, Светлой и Темной стороны. И эта борьба – неотъемлемая часть Вселенной, в которой вспыхивают Звездные Войны.

Простые песчинки не могут видеть, чувствовать, размышлять. Но это ведь для огромной Вселенной они лишь песчинки, а для таких как они – это живые разумные существа. Те, что горят как звезды – адепты Светлой стороны, цари и герои, солдаты и воины. Те, что пугают как мрак – посланцы стороны Темной. И всеми ими движут две стороны Силы. Стоя под знаменами своей Силы, лидеры правят людьми, армии охраняют их покой, а звездные рыцари-джедаи стремятся только вперед, всегда оказываясь на острие атаки, иногда – творя историю.

Сложно на нескольких страницах объять целую Вселенную. Даже небольшую ее часть. Но мы попытаемся.

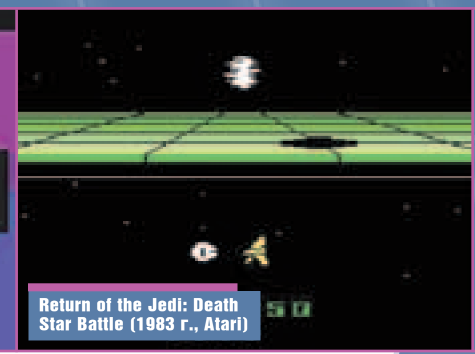
### ДАВНЫМ-ДАВНО, В ДАЛЕКОЙ ЗАГРАНИЦЕ...

Многие годы фаны серии ***Star Wars*** наслаждались многочисленными видеоиграми, которые позволяли быть не просто сторонними наблюдателями саги, а активными ее участниками. «Звездные войны» совершили невероятный прорыв на рынок видеоигр, породив более 50 различных игр за последние 20 лет.

Все началось в далеком 1982 году. Самая первая игра серии Star Wars называлась ***The Empire Strikes Back***. Она была выпу-


The Empire Strikes Back (1982 г., Atari)


Jedi Arena (1983 г., Atari)


Return of the Jedi: Death Star Battle (1983 г., Atari)

щена **Parker Brothers** для двух систем – популярной Atari 2600 и недолговечной (а потому малоизвестной) Intellivision. Будучи известными, в основном, своими настольными играми, Parker Brothers все же сделали ставку на мир интерактивных развлечений – и не ошиблись. Их затраты многократно окупились, а игровая вселенная Star Wars начала свое движение по Золотому Пути (*копирайт Фрэнк Герберт, «Дюна» – здесь и далее курсивом выделены примечания, мысли и просто ехидные комментарии автора*).

The Empire Strikes Back была простой скроллинговой стрелялкой, аналогичной хиту Atari 1980 года – игре Defender. Игроку была отведена роль пилота повстанцев, защищающего базу Echo на планете Hoth и летящего на своем snowspeeder-е навстречу атакующим имперским роботам AT-ST (*подробности в фильме «Звездные войны 5: Империя наносит ответный удар»*). Попав в робота не менее 48 (!) раз, игрок уничтожал его, а затем отправлялся навстречу следующему десятку противников. Получив три попадания, snowspeeder ломался, а игрок терял жизнь, однако ситуацию можно было поправить на одном из «островков безопасности», где предоставлялся бесплатный ремонт. Если игроку достаточно долго удавалось избегать попаданий, то начинала звучать музыкальная тема «Звездных войн», а следующие 20 секунд герой «использовал Силу», делая snowspeeder неуязвимым.

В следующем году Parker Brothers выпустила новый проект – ***Jedi Arena***. Основой для игры стала короткая двухминутная сцена из 4-го эпизода «Звездных войн», когда Оби-Ван Кеноби тренировал Люка Скайуокера с помощью маленьких летающих дистанционно управляемых устройств. Но во времена Atari 2600 и этого было достаточно. Суть игры была проста и незатейлива: на экране присутствовали два джедая – красный и синий. С помощью своих световых мечей они должны были перебрасываться зарядом энергии – эдакий футуристический теннис для экстремалов. Угол полета заряда зависел от угла наклона меча. Игра с компьютером была довольно однообразной, но вот в качестве развлечения для двух человек Jedi Arena была выше всяких похвал (*представляю, какие тогда устраивались чемпионаты: с бешеным азартом, громкими криками, злобными подначками и вообще неджедайским поведением*).

Позже Parker Brothers представили миру ***Return of the Jedi: Death Star Battle***. В этом космическом шутере игрок пилотировал знаменитый корабль Millennium Falcon сквозь защитный периметр второй Звезды Смерти, уклоняясь от нападающих TIE fighter'ов и ожидая отключения генератора щита на близлежащей луне (*что, кстати, в высшей степени странно: капитан Хан Соло как раз отключением и занимался, так что личность пилота Тысячелетнего Ястреба остается для меня загадкой*). Как только этот этап заканчивался, нужно было уничтожить Звезду Смерти, а затем благополучно покинуть поле битвы, уклоняясь от ее обломков.

В том же 1983 году **Atari** выпустила первый и, возможно, лучший свой игровой автомат серии Star Wars. Игра так и называлась – ***Star Wars*** – и, наконец, позволяла геймерам сыграть роль Люка Скайуокера, пилотирующего X-wing в знаменитой миссии по уничтожению первой Звезды Смерти. В игре использовалась цветная векторная графика для создания трехмерного окружения. Кроме того, Star Wars выделялась из ряда других аркадных игр качественным использованием звуковых эффектов из фильма. Игроки слышали слова Оби-Вана: «Use the Force, Luke» и возглас Хана Соло: «You're all clear, kid!». Эти, в сущности, мелочи еще сильнее погружали геймеров в действие игры, делая ее невероятным достижением для своего времени и задавая тон для многих последующих игр серии (*Представьте себе, было целых два варианта этого игрового автомата: условно говоря, стоячий и сидячий*).

Позже Atari пыталась перенести Star Wars с игровых автоматов на рынок домашних систем – Atari 2600, новых Atari 5200 и Colecovision, но в этом варианте компании пришлось использовать традиционную растерную графику. Основной геймплей аркадной версии остался неизменным, но без векторной графики, звуковых эффектов и узнаваемых голосов игра не пользовалась большой популярностью.

В тот период не все игры серии Star Wars смогли увидеть свет. Каталог Parker Brothers за 1983 год включал рекламу игры ***Ewok Adventure***, которая так и не была выпущена. Это произошло из-за падения интереса к рынку видеоигр и уменьшения популярности игровой системы Atari 2600.

К 1984 году фаны потребовали лучшей графики и более сложных сценариев в играх. Atari ответила на эти требования





выходом игры ***Return of the Jedi***. Перспектива сдвинулась от первого лица к третьему, и игроки снова наблюдали со стороны, как принцесса Лея управляла speeder bike'ом, а Чубакка – роботом AT-ST на планете Endor, и как Millennium Falcon нарезал круги вокруг Звезды Смерти. Хотя мультяшная анимация была лучше, чем в предыдущих играх, Return of the Jedi был не так популярен, как автомат Star Wars.

В 1985 году Atari вернулась с настоящим сиквелом к Star Wars под названием ***The Empire Strikes Back***. Снова использовалась векторная 3D-графика и вид от первого лица. Однако «новая игра» была по сути своей лишь улучшенной версией Star Wars. Игровые автоматы были просто снабжены новыми стикерами и плакатами, а также новыми ROM-картами с кодом игры. К огорчению Atari, The Empire Strikes Back была закуплена в очень малых количествах, и лишь немногие игровые салоны установили ее у себя. Причиной послужил крах непопулярных уже видеоигр. С отказом рынка от игровых автоматов и переходом на домашние компьютеры первая глава истории видеоигр серии Star Wars подошла к своему логическому концу (*Аминь!*).

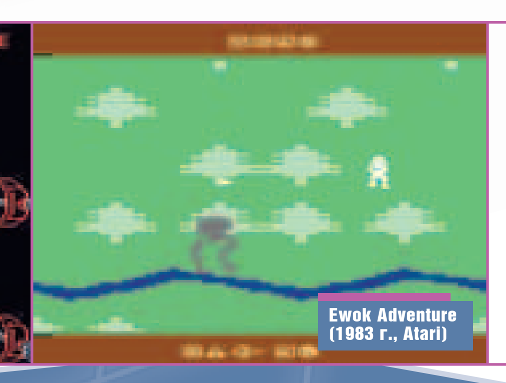
## СВЕТ НАДЕЖДЫ

Игровая система Nintendo Entertainment System (NES) появилась на рынке в феврале 1986 года, оживив индустрию домашних развлекательных видеоигр. Так в 1991 году новая компания **LucasArts Entertainment Company** (*долгие и продолжительные аплодисменты*) – игровое подразделение **LucasFilm** (*аплодисменты, переходящие в овации*) – начала совместную с **JVC** работу по выпуску на картридже игры, незатейливо названной ***Star Wars*** (*с фантазией насчет названий у разработчиков тогда были явные проблемы*). Обладая гораздо большим объемом памяти, 8-битная система NES значительно превосходила своих предшественниц в деле передачи ощущений от игры. Игрок мог выбирать между скроллинговым видом или перспективой от 3-го лица, управлять Люком, Ханом и Чубаккой, проходить все основные испытания «Эпизода 4». Игра стала настолько популярной, что позже была выпущена для карманной системы Nintendo GameBoy, а также была лицензирована для выпуска на конкурирующих приставках Sega Master System и Sega Game Gear. Годом позже LucasArts сделала новый шаг, выпустив The Empire Strikes Back, позволив геймерам пережить приключения на планетах Hoth и Bespin.

Новая Return of the Jedi так и не вышла на NES. Вместо этого LucasArts анонсировала целую серию новинок для очередной приставки – Super Nintendo Entertainment System (SNES). Первой ласточкой стала ***Super Star Wars***, которая пересказывала общий сюжет фильма с некоторыми дополнениями, призванными разнообразить игровой процесс. Использующая расширенную 16-битную структуру SNES, игра стала настоящим шедевром своего времени. А звуковой процессор SNES отлично подходил для исполнения великолепных музыкальных треков **Джона Вильямса** (John Williams).

В последующие два года LucasArts представила ***Super The Empire Strikes Back*** и ***Super Return of the Jedi***. Super Empire... наконец добавила различные виды Силы в арсенал Люка, а Super Return... впервые

Star Wars (1983 г., Atari)



Ewok Adventure (1983 г., Atari)





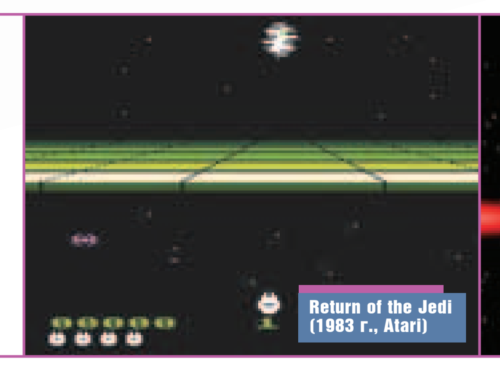


позволил поиграть за эвока (*Ewok-и – маленькие медведеобразные существа с неплохо развитым интеллектом из «Эпизода 6»*). Super Jedi... был даже переведен для приставок GameBoy и Sega Game Gear, что неудивительно – все три игры были великолепными интерактивными продуктами по мотивам классической трилогии.

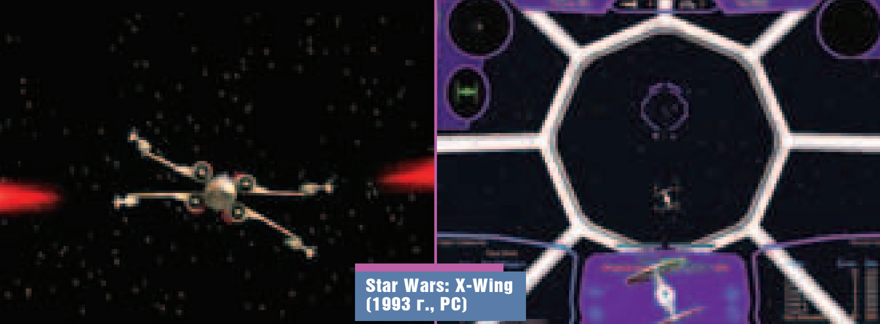
## ВРАЖЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ ПРЯМО ПО КУРСУ!

До начала 90-х годов LucasArts выпускала игровые версии фильмов для приставок, но с 1993 года было решено расширить свой рынок сбыта за счет игр для персональных компьютеров (*и это правильно!*). Первым PC-релизом компании стала ***Star Wars: X-Wing***, отдающая ход игры целиком и полностью на откуп игрокам, пилотирующим X-Wing на планетах и в космосе. Игра была намного более продвинутой, чем приставочные аналоги. Неудивительно, что X-Wing был очень успешным, а игроки охотно покупали дополнения к нему – ***X-Wing: Imperial Pursuit*** и ***X-Wing: B-Wing***.

В чем была причина такой искренней и неземной любви? Наверное, в профессиональном и «правильном» подходе создателей игры к своему детищу. Ведь уже 10 лет назад можно было создать фантастический (*во всех смыслах этого слова*) летный симулятор. Даже сейчас во многих подобных играх основной задачей игрока является уничтожение всего, что не отвечает на запрос системы «свой-чужой» и отмечается на радаре красным цветом. А пилоту повстанцев приходилось и прикрывать десантников, захватывающих вражеский шаттл, и производить опасные разведывательные миссии, и наносить маленькие, но болезненные уколы опасному противнику. Конечно, такие задания не отменяют необходимости стрелять по врагам – но и не делают уничтожение задачей первостепенной важности. Для решения всех проблем игроку предоставлялись самые разные типы Wing-ов. Это и классический истребитель X-Wing, и грозный бомбардировщик Y-Wing, и даже экспериментальная модель A-Wing, слабая, но стремительная. Так что можно с полной уверенностью сказать, что уже в первой половине 90-х любители PC-игр получили замечательный симулятор, отлично вписавшийся в игровой мир «Звездных войн». Вскоре после этого LucasArts начала осваивать новое направление игровой вселенной в игре ***Rebel Assault***, выпущенной сразу на нескольких платформах – PC, Mac, Sega CD и 3DO. Следуя сюжетной линии «Эпизода 4», игрок управлял действиями безымянного пилота с позывными Rookie One в битвах против Империи. Кроме космических битв, аналогичных X-Wing, в игре присутствовали планетарные мис-



Return of the Jedi (1983 г., Atari)



Star Wars: X-Wing (1993 г., PC)

сии с видом от третьего лица.

Наверное, решив проверить, насколько далеко готовы зайти фаны в своей любви к «Звездным войнам», компания **Software Toolworks** создала в 1994 году ***Star Wars Chess*** для PC и Sega CD. Это были классические шахматы с фигурами в виде героев саги. Особую прелесть в игровой процесс вносили коротенькие поединки, когда одна фигура съедала другую (*такое уже было, помните Battle Chess?*).

До того времени **Sega** делала ставку на рынок игр по «Звездным войнам» для домашних систем, но было решено сменить приоритеты с импортирования существующих игр на создание новых. В 1994 Sega выпустила первый игровой автомат (*т.н. arcade, если по-английски*) серии Star Wars с 1985 года. ***Star Wars Arcade*** был ремейком оригинальной Star Wars Atari 1983 года, имел дисплей с диагональю 50 дюймов, цифровые звуковые эффекты и очень реалистичную графику. Игра также была переведена для домашней приставки Sega 32X.

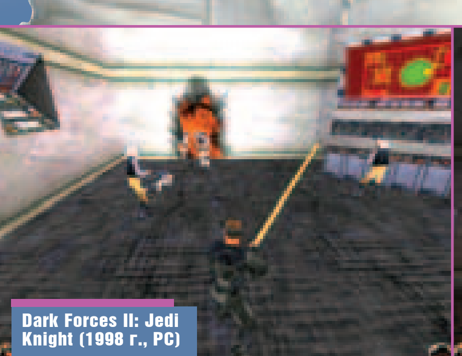
Разрабатывая в 1994 году продолжение к X-Wing, LucasArts создала ***Star Wars: TIE Fighter***, позволив геймерам стать на время имперскими пилотами (*и вообще плохими парнями*). В этой игре был представлен такой персонаж, как Grand Admiral Thrawn, герой романа Тимоти Зана «Наследник империи» (Timothy Zahn's «Heir to the Empire»). Чуть позже был выпущен аддон ***«Defender of the Empire»***, включающий новые миссии к игре. Следующий представитель боевых симуляторов увидел свет в 1997 году, это был ***Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter***. Со времен древней Jedi Arena 1983 года игроки не имели возможности сразиться друг с другом в реальном времени. Используя стремительно развивающуюся сеть интернет и сетевые компьютеры, игроки могли в онлайне уничтожать друг друга, воюя на стороне повстанцев или имперцев. В адд-оне того же года ***Balance of Power*** стали доступны новые отряды – знаменитый Rogue Squadron и его имперский визави Avenger Squadron.

А в 1998 году была выпущена коллекционная серия X-Wing (X-Wing Collector's CD), реализовавшая игровые возможности X-Wing и TIE Fighter на базе графического движка, разработанного для более поздней X-Wing vs. TIE Fighter.

### ЧИСТО НОВЫЕ ДЖЕДАИ

В середине 90-х на рынке продолжали доминировать PC игры (*мы рулим на всех фронтах!*), ярким представителем которых был супер-хит LucasArts 1995 года ***Star Wars: Dark Forces***. Созданный после успешного (*нет – ОЧЕНЬ УСПЕШНОГО – и никак иначе*) шутера от первого лица ***Doom***, он относился к временному промежутку между 4 и 5 эпизодами оригинальной трилогии, а главным героем игры был Кайл Катарн (Kyle Katarn) – агент повстанцев, целью которого было уничтожение последнего творения Империи – the Darktrooper'а.

Вообще, в этот период в игры вернулись многие персонажи ранних игр – отряды stormtrooper'ов, храбро иду-


Dark Forces II: Jedi Knight (1998 г., PC)




Star Wars: Rogue Squadron (1998 г., PC)



щие на убой во имя Империи; знаменитый bounty-hunter всех времен Boba Fett; а также пилот Rookie One, вернувшийся на PC в игре ***Rebel Assault II: The Hidden Empire***. В ее промежуточных роликах появились живые актеры и цифровые технологии, а сама игра стала настоящим интерактивным приключением. Игроки могли пилотировать различные корабли, выполняя интересные миссии на пути к главной цели – имперскому проекту развития cloaking-технологий (*то же, что и наш «стелс», только давным-давно в далекой галактике*). Более того, годом спустя был реанимирован оригинальный Rebal Assault, выпущенный вместе с первым X-Wing на двойном коллекционном диске.

Но игровой рынок не стоял на месте. Осенью 1995 года Sony выпустила 32-битную игровую приставку PlayStation (PS). Самая продвинутая система того времени использовала компакт-диски и предоставляла невероятную графику и звук, а также обладала феноменальным объемом дисковой памяти. Приставка быстро стала популярной, так что уже в 1996-ом ее счастливые обладатели могли играть на ней в Dark Forces и Rebel Assault II. Не желая оставаться в стороне, Nintendo выпустила свою Nintendo64 (N64), которая по прежнему эксплуатировала картриджи, но могла соперничать с PS за счет своей 64-битной архитектуры. На этой приставке вышла в свет LucasArts'овская ***Shadows of the Empire***, мультимедийное приключение, происходящее на стыке 5 и 6 эпизодов трилогии. Игроку отводилась роль Дэша Рендара, хитрого авантюриста и наемника. Игра начиналась с потрясающей поездки на snowspeeder'е, во время которой игрок мог даже связать тросом ноги гигантского четырехлапого имперского робота; затем герой посещал такие живописные места как Coruscant и Beggar's Canyon.

Shadows of the Empire вышла также и на PC, став ярким представителем классики игровой вселенной Star Wars. А Дэш и Кайл продолжили свое дальнейшее существование как в виде коллекционных игрушек, так и в качестве героев новых книг и компьютерных игр.

В 1997 году настоящим праздником для всех фанов стал выход фильмов ***Star Wars Special Edition*** (*видел своими глазами – в Европе в том году творилось нечто невообразимое, даже я заразился всеобщим сумасшествием и затарился соответствующими сувенирами*). В то время рождалось немало оригинальных игр этой вселенной. Выполненная в духе Mortal Kombat игра ***Star Wars: Masters of Teras Kasi*** предоставляла возможность персонажам «Звездных войн» сразиться друг с другом. Проект для PC ***Droid Works*** позволял игрокам создать и опробовать в деле собственного дроида-помощника. Игра ***Yoda Stories*** была простым приключением, в котором Йода рассказывал истории, а игрок помогал Люку Скайуокеру на пути его превращения в настоящего джедая. В 1999 году Yoda Stories перебралась с PC на 16-битную игровую систему GameBoy Color.

В 1998 году Parker Brothers создала ***Star Wars Monopoly*** на основе классической настольной игры «Монополия». Это была действительно новая страница в истории игр по Star Wars, которая, кстати, была куда успешнее Star Wars Chess (*и неудивительно: «Монополия» есть в каждой западной семье, к кубикам и фишкам приучаются с детства, в отличие от шахмат – в них ведь думать надо!*).

Кайл Катарн вернулся на PC в игре ***Dark Forces II: Jedi Knight***. В этом приключении Кайл становился джедаем, узнавал свое прошлое и сражался против темного джедая Джерека. Игра предоставляла целый набор джедайских Сил, а





Star Wars: Episode I Racer (1999 г., PC)

Star Wars: Episode I The Phantom Menace (1999 г., PC)



также возможность выбора между темной и светлой сторонами силы. Красивые видеоролики очень удачно вписывались в течение игры, а момент перехода Кайла на Темную сторону я не забуду еще долго – уж очень неожиданно это было. Еще одно немаловажное достоинство «Рыцаря» заключалось в поддержке 3D-акселератора, с которым игра становилась намного симпатичнее. А уж сколько часов было проведено в сетевых дуэлях – уже и подсчитать сложно. Многочисленные виды оружия и доступных джедаям Сил делали сетевые баталии просто незабываемым времяпрепровождением.

В продолжении игры, названной ***Mysteries of the Sith***, главной героиней стала Мара Джейд, один из самых популярных персонажей вселенной Star Wars (которая, однако, не появилась ни в одном фильме). По ходу сюжета Мара овладевала новыми навыками и способностями, в конце игры сражалась со своей собственной темной стороной, а затем спасала погрузившуюся во мрак душу незабвенного Кайла Катарна, который (оригинальный ход) на первую пару уровней становился героем «Тайн ситхов».

Тем временем Sega продолжала искать счастья на рынке игровых автоматов. В 1998 был выпущен новый – ***Star Wars Trilogy***. Собравшая несколько наиболее запоминающихся моментов всех трех фильмов, игра объединяла их в единое целое, напоминая одновременно изначальную аркаду Star Wars 1983 года и сеговский же шутер от первого лица вроде ***Jurassic Park: The Lost World***. И хотя большинство движений персонажа выполнялись автоматически, а игроку оставалось лишь наводить прицел и нажимать кнопку «Fire», игра все равно производила сильное впечатление. Великолепные графика и звук, force-feedback джойстик и сиденье – все это погружало игрока в центр действия, особенно во время дуэли с Дартом Вейдером на лазерных мечах.

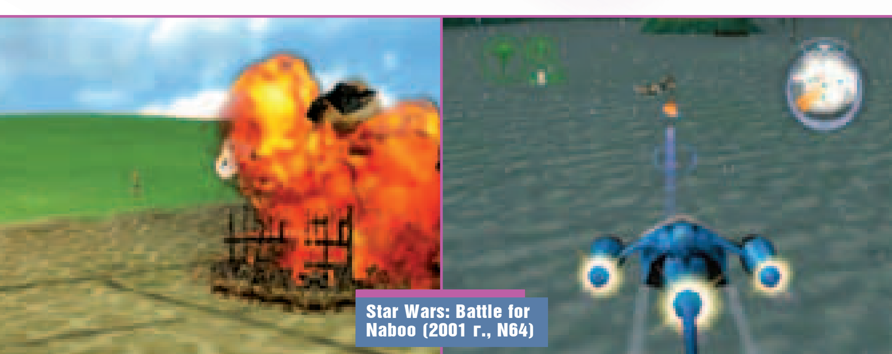
В конце 1998 года, накануне выхода фильма ***Episode I The Phantom Menace***, LucasArts представила ***Star Wars: Rogue Squadron*** для PC и N64. Отличный летный симулятор, Rogue Squadron вобрал в себя все, чем должны обладать игры серии Star Wars: большое число миссий, потрясающий выбор кораблей, в том числе изначально скрытых – Millennium Falcon, TIE Interceptor и таинственный Naboo Starfighter (*забавный спойлер грядущего фильма от шутников в LucasArts*). Управляет игрок самим Люком Скайуокером, который должен пройти через огонь и воду, снег и космос... Короче, исполнить свой гражданский долг и пресечь попытки Империи погасить только-только разгорающиеся очаги сопротивления Повстанцев. Игровой процесс достаточно незатейлив и не вызывает злобных мыслей вроде «как найти неизвестную цель на незнакомой карте, если прослушал брифинг». Одновременно он в должной мере сложен – попробуй-ка с первой же попытки связать тросом лапы имперского AT-AT под огнем противника! А потом – повторить это еще два раза! Миссии проходят как на поверхности планет, так и в космосе, привнося приятное разнообразие в трудовые будни «последнего из могикан» Скайуокера. В общем и целом, игра, конечно, не стала хитом, но была вполне приемлемым средством, чтобы скрасить нетерпеливое ожидание выхода нового фильма. Абсолютно правильно, именно этого!

## «ЭПИЗОД 1» – ИСТОРИЯ ПОВТОРЯЕТСЯ

С 19 мая 1999 года на больших экранах всего мира появился новый хит Джорджа Лукаса **Star Wars: Episode I The Phantom Menace**. Умельцы из LucasArts отметили это событие выходом новых игр. Первой из них стал гоночный симулятор ***Star Wars: Episode I Racer***, в котором игрок мог выбрать один из многих гоночных Pod-ов и с его помощью пройти всевозможные трассы в самых разных уголках галактики. На заработанные призовые деньги можно было покупать новые pod-ы или улучшать старые, чтобы выйти на новую трассу во всеоружии. Игра вышла сразу на нескольких платформах: PC, N64, GameBoy Color и даже в виде игрового автомата с удобным сиденьем и force-feedback'ом. Episode I Racer стал показательным примером того, как игровая и киноиндустрия могут дополнять друг друга. LucasArts проделала отличную работу по созданию игры, которая в полной мере отражала энергетику фильма и давала почти настоящие ощущения огромных скоростей (*наверное, ради этого даже стоит съездить в какой-нибудь американский Disneyland*).

Кроме того, фаны могли заново пережить все события нового фильма в компании с одноименной игрой. Сюжет ***Star Wars: Episode I The Phantom Menace*** (*я уже, кажется, говорил насчет названий и фантазии авторов?*) пересказывал события фильма от лица одного из нескольких его героев – еще молодого падавана Оби-Ван


Star Wars Starfighter Special Edition (2001 г., Xbox)


Star Wars: Battle for Naboo (2001 г., N64)





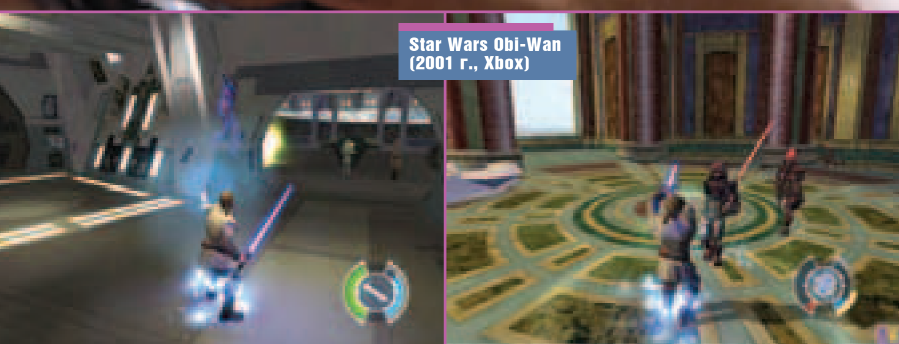
Кеноби, его учителя Кви-Гон Джина, принцессы Амидалы или преданного ей капитана Панаки. Игрок принимал участие во всех событиях, происходивших на корабле Торговой Федерации, в садах и дворцах планеты Набу, в песках Татуина и небоскребах Корусканта. Сейчас «Призрачная угроза» уже не так привлекательна для привередливого игромана, однако еще несколько лет назад она производила сильное впечатление.

Молодой Оби-Ван также исполнял сольную роль в игре для GameBoy Color ***Star Wars: Episode I Qui-Gon's Adventures***. С событиями фильма пересекался также сюжет игры для Playstation ***Star Wars: Jedi Power Battles***, однако игрок выбирал персонажа из числа мастеров джедаев – таких как Mace Windu, Adi Gallia и Plo Koon. Каждый джедай обладал своими Силами и техникой владения лазерным мечом. Позже Jedi Power Battles вышла и для новой системы Sega Dreamcast. Для более юных геймеров Lucas Learning выпустила целую серию обучающих, развивающих и развлекающих игр: ***Pit Droids***, ***The Gungan Frontier*** и ***Anakin's Speedway***. Продолжая поддерживать интерес к классической трилогии, в 1998 году LucasArts выпустила ***Star Wars: Rebellion*** – стратеги-

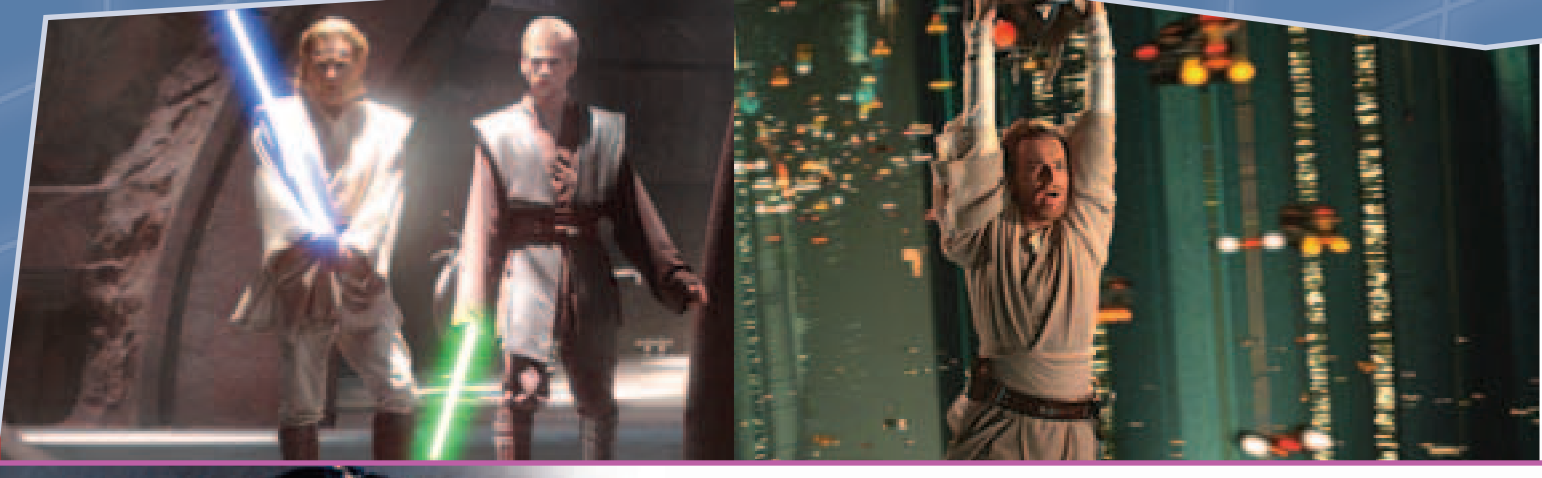




Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (2001 г., PC)



Star Wars Obi-Wan (2001 г., Xbox)





ческую игру, включающую в себя тактические сражения в космосе, управление ресурсами, дипломатию, планетарные бомбардировки и другие элементы космических боев. Позже вышли такие игры как ***X-Wing Alliance*** – очередное развитие темы X-Wing – и ***X-Wing Trilogy*** – сборник всех кампаний и дополнений в одном коллекционном сборнике (*классика жанра, канал «Rebellion»*). Игра ***Star Wars: Force Commander*** 2000 года позволяла игрокам возглавить имперскую армию или повстанцев и провести полномасштабные наземные бои в реальном времени и полноценной трехмерной перспективе. Классическая трилогия также появилась на PS и Dreamcast в Star Wars Demolition, где в жестоком дерби сшибались различные классические машины вроде landspeeder'a Люка Скайуокера или шагающего робота AT-ST.

Выход в августе 2000 года приставки нового поколения PlayStation 2 (PS2) позволила LucasArts подойти к расширению границ возможностей своих консольных игр. В 2001 году для PS2 был выпущен ***Star Wars Starfighter***, напоминающий Rogue Squadron, но содержащий миссии, основанные на сюжете «Эпизода 1». ***Star Wars Starfighter Special Edition*** появился на рынке в варианте для Xbox (в 2001 году). Совместная работа LucasArts и Lucas Learning внесла в мир Star Wars немного юмора в игре ***Star Wars: Super Bombard Racing***, напоминающей «Episode I Racer», но использующей карикатурные изображения популярных персонажей фильма.

Для N64 и PC была выпущена ***Star Wars: Battle for Naboo*** – очередной симулятор ховеркрафтов и истребителей. Он стал неплохим продолжением линейки симуляторных игр серии Star Wars. Игрок становился одним из второстепенных персонажей «Эпизода 1» – лейтенантом звездного флота планеты Naboo. Но при этом он получал возможность поучаствовать во многих операциях против Торговой Федерации, в конце-концов принесших хорошим парням победу. Ховеркары и ховербайки, катера и истребители – «конюшни» космофлота Набу никого не оставят равнодушными. Весь этот арсенал очень полезен для выполнения разнообразных миссий – от «убей их всех» до «спасай, кого можешь». За отлично проделанную работу вам вручат медали, а чтобы было легче жить – усилят огневую мощь после выполнения второстепенных заданий.

Когда осенью 2001 года на рынке появились приставки GameCube от Nintendo и уже упоминавшаяся Xbox от Microsoft, LucasArts уже была готова представить игры для обеих систем. Феноменально успешная ***Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*** стала новым прорывом в играх вселенной Star Wars за счет своей графики, не уступающей лучшим спецэффектам фильмов.

***Star Wars Obi-Wan*** для Xbox рассказывала историю жизни молодого джедая от событий, предшествовавших «Эпизоду 1», до знаменитой дуэли с Дарт Молом.

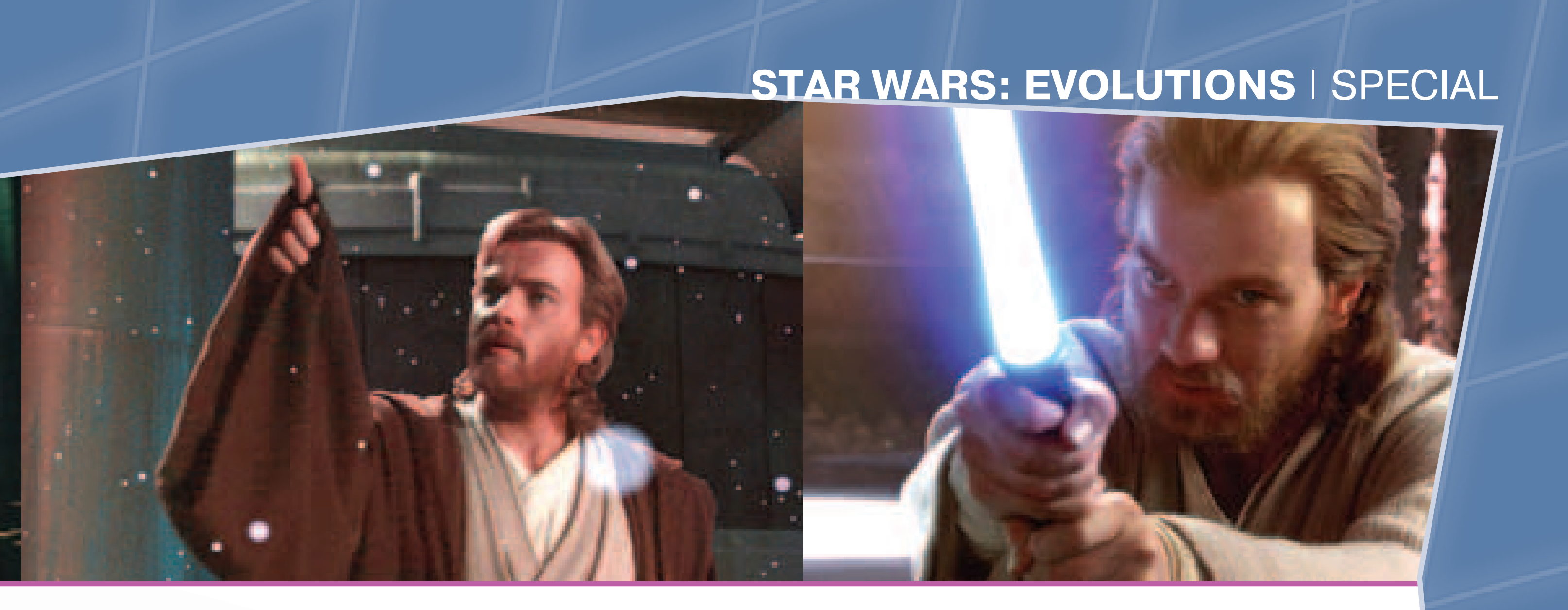
В 2002 году рынок видеоигр доказал, что может поддерживать 4 различные



Star Wars Starfighter (2002 г., PC)



Star Wars Galactic Battlegrounds (2001 г., PC)



игровые платформы (PC, PS2, Xbox и GameCube), многие релизы этого года вышли сразу на нескольких из них (*к сожалению, часто в ущерб PC, но тут уж ничего не поделаешь*). Star Wars Starfighter перебрался на PC, а Star Wars Jedi Starfighter дебютировал для PS2 и Xbox.

Знаменитый Кайл Катарн вернулся в качестве главного героя игры ***Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast***, сделанной на движке ***Quake 3***, сперва на PC, а затем – для GameCube и Xbox. Его второе пришествие было встречено фанами с нескрываемой радостью. Неудивительно, ведь это было достойное продолжение полюбившейся игры. Движок Quake 3 отработал вложенные в него силы и надежды на все 100%, да и сама игра не подкачала. Разнообразные миссии, новые оригинальные и старые заслуженные виды оружия, великолепно реализованные виды Сил, а также интересные миссии, позволяющие оценить все вышеперечисленное – вот что сделало «Рыцаря джедая 2» полноценным приключением вселенной «Звездных войн». Не подкачала и сетевая игра – геймеры по достоинству оценили возможность вытряхнуть с помощью темных сил душу из ближнего своего, а одиноким предоставляются разнообразные вражины-боты.

Осенью 2001 года пользователей PC порадовали выходом новой стратегии в реальном времени ***Star Wars Galactic Battlegrounds***, выпущенный на движке Microsoft-овской ***Age of Kings***. В мае 2002 года вышло дополнение – ***Clone Campaigns***, добавляющее Республику и Конфедерацию к

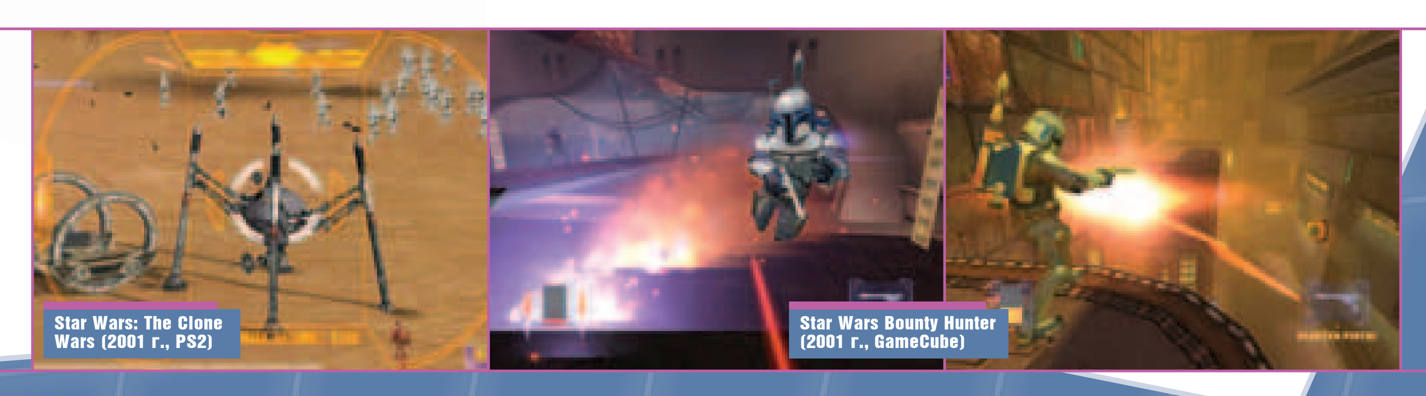
## «СТАР ВОРС» ПО-РУССКИ

Среди многих прочих проектов серии Star Wars особого моего внимания заслужил тот, о существовании которого я даже не слышал до того момента, когда взял в руки диск. Чем же так отличилась игра ***Jedi Knight Outcast: Communication Force***? У этого, в общем-то, довольно стандартного аддона к игре ***Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast*** есть одна особенность – страна происхождения. И эта страна – Россия (*оркестр – гимн!*).

Автором проекта является студия **Nazar Design Group** (названная так по имени одного из своих основателей). Работа над игрой продолжалась несколько месяцев, и уже с лета 2003 года ее можно было найти на прилавках магазинов. Сюжет игры несколько выбивается из основной идейной канвы вселенной Star Wars – здесь нет Главного Злодея, пытающегося прибрать к рукам побольше Темной Силы и возродить Империю в прежнем величии. Но есть проимперская организация, которая захватывает власть в отдельном секторе галактики за счет создания собственной коммуникационной сети, причем они нарушают главное правило: связь должна быть свободной. Примерно с таким девизом главный герой игры, ученик Люка Скайуокера Марк Прайд выходит на тропу войны с недобросовестным оператором межзвездной связи (*побольше бы таких «борцов за справедливость» – с огнем и мечом*).



Игра состоит из 14 уровней в нескольких уголках галактики, на протяжении которых молодой джедай изучает новые пути Силы и проводит самостоятельное расследование деятельности имперцев. В целом игра заслуживает высоких оценок: интересные уровни, неординарные задачи, нестандартный сюжет и чисто российский юмор, местами проскальзывающий в словах героев, делают это приключение приятным развлечением на пару-другую вечеров. Некоторые уровни, как мне показалось, слишком сложны, однако это мое личное мнение. И потом – кто сказал, что путь Силы легок?



Star Wars: The Clone Wars (2001 г., PS2)

Star Wars Bounty Hunter (2001 г., GameCube)



списку доступных сторон (*это настоящее мясо, скажу я вам – 8 сторон на одиночной карте, и каждая пытается уничтожить все остальные*). У каждой «расы» есть свои уникальные юниты и технологии, что, без сомнения, добавляет интереса к процессу изучения игры. Да и сама по себе стратегическая игра серии Star Wars – явление довольно редкое, а потому привлекающее внимание. Но, к сожалению, недоработок у игры также предостаточно. Во-первых – древний движок, видавший и лучшие дни, но в далеком прошлом. Во-вторых – какие-то вялые и скучные кампании. В-третьих – на три четверти одинаковые по своим характеристикам юниты, отличающиеся лишь видом и названием. Игра против превосходящих сил противника доставляет удовольствие лишь некоторое время, но постепенно надоедает. Единственное, что может спасти «Galactic Battlegrounds» от забвения – это сетевая игра, которая вполне способна достаточно долго поддерживать интерес к игре.

В том же году на PS2 и GameCube вышли сразу две новых игры. ***Star Wars: The Clone Wars*** повествовала о ранних этапах войны клонов.

А игра ***Star Wars Bounty Hunter*** приоткрывала многие неизвестные ранее страницы биографии легендарного охотника Джанго Фетта (Jango Fett).

## ДЖЕДАИ 21 ВЕКА

Дело Jedi Knight живет и побеждает и в 2003 году. В новой игре этой серии ***Star Wars: Jedi Academy*** (*которую, впрочем, так и тянет заклеймить аддоном*) главным героем стал падаван старичка Катарна по имени Джейден Корр. Его (*или ее – в зависимости от настроек персонажа*) и без того сложный пусть к вершинам джедайской иерархии стал еще сложнее из-за возросшей активности таинственного Культа ситхов, который начали покушаться на все более-менее святые и не очень места, наполненные Силой с целью ее экспроприации. Не добавляют радости и такие «мелочи жизни», как переход друга главного героя на темную сторону и собственные нравственные терзания парня.

Среди приятных возможностей, делающих прохождение игры привлекательным, нужно отметить возможность выбора оружия: появилась возможность драться двумя мечами одновременно, либо использовать лазерный посох ala Darth Maul. Ну а выбор между Светлой и Темной сторонами Силы, ставший уже классическим, здесь позволяет принять участие в массовой резне «джедаи против ситхов» либо на стороне первых, либо… на стороне себя любимого. В борьбе за власть Темные конкуренции не любят, знаете ли. В-целом, несмотря на большое количество не очень довольных отзывов, игра вполне достойна того, чтобы встать в один ряд с другими играми серии. Изначально игра была выпущена для PC, однако в середине ноября была отправлена на золото ее версия и для Xbox.

Для настоящих фанов «Звездных войн» игры последние два десятилетия были, наверное, путем оживления и интерактивизации (*обожаю выдумывать заумные термины*) их любимой вселенной. И сейчас, наконец, они могут сказать, что им удалось стать ее частью. В этом им очень сильно поможет новый проект – ***Star Wars Galaxies: An Empire Divided***. Это мультиплеерная онлайновая ролевая игра, разработанная компанией **Sony Online Entertainment**. Игроки смогут создать

Star Wars: Jedi Academy (2003 г., Xbox)

Star Wars: Jedi Academy (2003 г., PC)



своего собственного уникального персонажа и отправить его в путешествие по галактике. В полностью трехмерном мире герои будут жить, работать, выполнять квесты и становиться джедаями (*или ситхами – это уж у кого как обстоят дела с мировоззрением*). Разработанный для этой игры движок, по заверениям разработчиков, очень дружественен по отношению к пользователям ПК – в зависимости от конфигурации компьютера игра может либо очень быстро летать, либо очень красиво ползать в зависимости от выбранных настроек.

Другая не менее знаковая игра – ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** от LucasArts. События игры происходят в золотую эпоху Республики, примерно за 4 000 лет до событий «Эпизода 1». Совет джедаев обеспокоен нарушением глобального баланса Силы, для решения проблемы в центр событий отправляется главный герой. Ему предстоит пройти множество испытаний, решить не одну задачку, а в результате встать перед выбором, который может изменить судьбу всей галактики, не говоря уже о его собственной. Выбор, как водится, прост – Dark side или Light side, черное или белое. Впрочем, это не единственный случай, когда игроку предоставляется полная свобода действий – создатели игры обещают, как водится, множество неожиданных сюжетных поворотов, появление которых будет зависеть от поступков героя. Насколько им это удалось, ты можешь узнать из рецензии, расположившейся в соответствующем разделе журнала.

К списку ожидаемых игр следует отнести также новый боевик ***Star Wars: Republic Commando***. Пока об этом проекте известно довольно мало, однако некоторые интересующиеся вопросом лица высказывают мнение, что именно он, а не «Академия джедаев», достоин звания по настоящему «новой игры в жанре Star Wars action». Главным героем игры станет коммандос из спецотряда сил Республики, выполняющий опасные задания глубоко в тылу врага. Игра обещает быть мрачной и жестокой, а помочь создать такую атмосферу призван доработанный движок Unreal 2 (*требования к железу наверняка тоже будут нереальными*). Появление игры запланировано на лето 2004 года, выйдет она на платформах PC и Xbox.

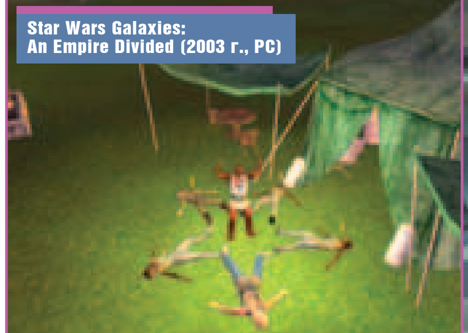
## В БЕСКОНЕЧНОСТЬ И ДАЛЕЕ

История видеоигр по мотивам вселенной Star Wars выглядит очень впечатляюще. И нет сомнений, что эту серию ждет не менее блестящее будущее. Каждая новая игра еще сильнее втягивает игроков в очередное приключение, а удовольствие от каждого нового приключения только увеличивается, заставляя с волнением ожидать новую игру. 21 век уже подарил нам немало интересных событий, объединенных общим названием - «Звездные войны»; а о том, что ждет нас в будущем, мы можем лишь мечтать и надеяться.



Засим позвольте откланяться – and may the Force be with you! *А кому повезет – то и Force-feedback controller!*

*Автор благодарит журнал **Star Wars: The Official Magazine** (№45, июль-август 2003) за полезную информацию и Евгения (aka IndyNomader) за полезный журнал.*



Star Wars Galaxies: An Empire Divided (2003 г., PC)





Star Wars: Knights of the Old Republic (2003 г., Xbox)




Текст: Анатолий Норенко

**Сегодняшний гость нашей душевной рубрики – бесподобный Ричард Грей, более известный в геймерских кругах как Levelord. На счету культовой персоны – самые виртуозные уровни в несравненных экшенах SiN, Heavy Metal FAKK 2, Star Trek: Elite Force II. И это лишь самые значимые вехи в послужном списке маэстро игровой сцены.**

**Левелорд всегда открыт для общения и готов поговорить на самые откровенные темы. За это мы его и обожаем!**

# РИЧАРД «LEVELORD» ГРЕЙ

# ДЕВКИ, ВОДКА, РОК-Н-РОЛЛ

**PC ИГРЫ: Встанем и поприветствуем Повелителя Уровней!**
**Левелорд:** Сядьте на место! Лучше вместо этого прокричим сердечное «Za Russkih!».

**PC ИГРЫ: Ричард, мой первый вопрос будет исключительно оригинальным. Какова история появления имени Levelord?**
**Л:** История имени уходит корнями в далекий 1994-ый год, когда я работал в Blood for Newhard и Q Studios. Я не являлся профессионалом своего дела, трудился в аэрокосмической области и занимался созданием уровней исключительно по уикендам и поздними вечерами. Q Studios была расположена на западном побережье США, а я жил на восточном. Увесистые переписки по электронной почте стали тогда хорошей традицией.
Изначально я использовал Level Lord («повелитель уровней» – англ.), но после того, как набрал эту фразу пару раз, совместил два слова в одно. Полагаю, у меня до сих пор хранятся письма, подписанные Level Lord. Надо бы их отыскать.

**PC ИГРЫ: Как ты оказался в игровой индустрии?**
**Л:** В 1982 году я разрабатывал программное обеспечение для предприятий (платежные ведомости, инвентарные ведомости и прочие) на языке COBOL. Совершенно случайно я нашел игру Colossus Cave, установленную на главном компьютере. Я, что называется, подсел. Прошел ее вдоль и поперек и понял, что хочу заниматься созданием игр. Я пытался написать игровое приложение на COBOL, но все, кто знают этот язык, понимают, что он не предназначен для создания игр.
Мое новое увлечение подтолкнуло меня к необходимости получить дополнительное образование, и я поступил в Калифорнийский Университет в Лос-Анджелесе.
По прошествии шести лет я все еще не был готов писать игровые программы. Для таких вещей требуются хорошие мозги. Посему я нашел работу в аэрокосмической области и продолжал просто играть. Вскоре вышел Doom, а затем и редактор уровней DEU. Меня дико зацепило!

**PC ИГРЫ: Давай на секунду представим, что компьютеры не изобретены, и электронных развлечений не существует. Чем бы ты занимался в начале XXI века, где игровая индустрия полностью отсутствует?**
**Л:** Вау! ...как на этот вопрос можно вообще ответить? Я бы, наверное, писал обычные программы и мастурбировал гораздо чаще. Если серьезно – мне нравится писать программы. Создание программного обеспечения – увлекательное занятие, даже когда оно не касается игр.

**PC ИГРЫ: Ты прошел долгий путь из 3D Realms в Ritual и работал над многими играми. Мой любимый 3D-экшен – SiN, где атмосфера непередаваема, да и сюжет попросту гениален. Какой из проектов, в которых ты принимал участие, запомнился больше других?**
**Л:** Отвечать на твой вопрос также сложно, как выбирать любимое блюдо или сексуальную позицию. Они все отличные! Скорее всего, я назову аддон для первого Quake. Мы тогда только основали нашу компанию (она называлась Hipnotic), и, казалось, весь мир у наших ног. Как мы были наивны! До тех пор, пока не узнали, что такое настоящий капиталистический мир... точнее капиталистические джунгли. Сложные времена – всегда самые памятные.

**PC ИГРЫ: Скажи, а почему компания называется Ritual?**
**Л:** Я не знаю. Наверное, потому что это kruto! Звучит прикольно, да и много клевых значений. Изначально мы назывались Hipnotic, но такое имя уже было у другой компании в музыкальной индустрии, и нам пришлось сменить название. Я помню, как днями напролет мы сидели и выбирали название для компании, но не уверен, почему мы остановились в итоге на Ritual. Просто звучит kruto!

**PC ИГРЫ: Как ты относишься к работе? Какие наиболее значимые преимущества в жизни дизайнера уровней?**
**Л:** Я обожаю свою работу! Это то, чем бы я занимался в свободное время в качестве хобби. А получать за свое увлечение еще и неплохие деньги – что может быть лучше?



## ДОСЬЕ: Richard «Levelord» Gray

**ДАТА / МЕСТО РОЖДЕНИЯ:**
15 ноября 1957 / Нью-Хейвен, Коннектикут, США

**ПОЛ:**
утверждает, что уже не помнит

**РОСТ:**
1.8 м

**ВЕС:**
91.6 кг

**ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ВЕБ-САЙТ:**
http://www.levelord.com/

**КОМПАНИЯ:**
Ritual Entertainment (http://www.ritual.com/)

**ИЗВЕСТНЫЕ ДЕЯНИЯ:**

1995-1996: Duke Nukem 3D

1996-1997: Quake: Scourge of Armagon

1997-1998: SiN

1998-1999: Heavy Metal FAKK 2

2000: помогал Rogue Entertainment с Alice (создал уровни Gnome Village и Pandemonium, аппарат Mad Hatter)

2001: помогал Electronic Arts с игрой про Бонда для PS2

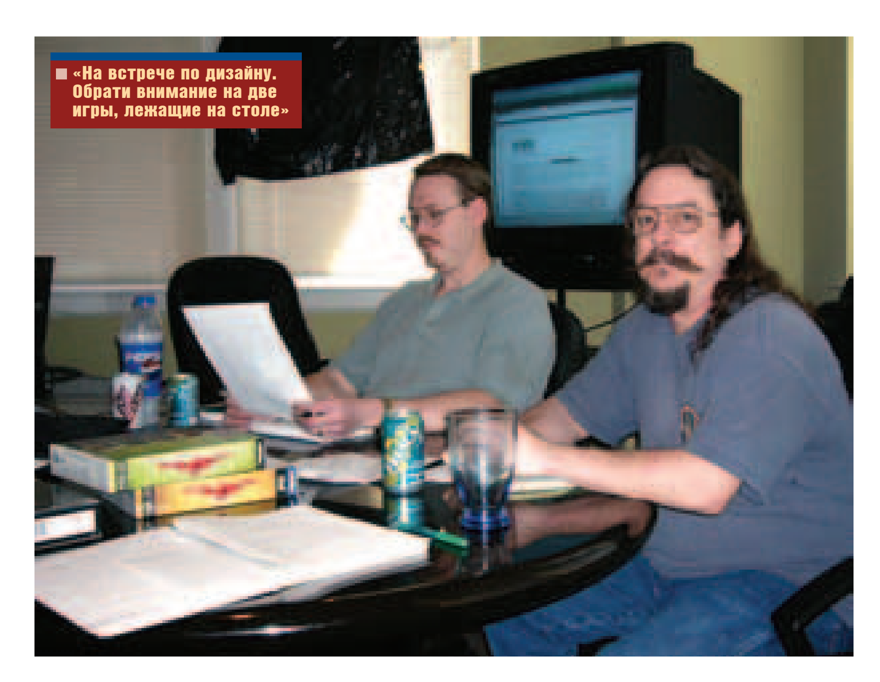
1999-2002: безымянная игра для Electronic Arts, разработка которой пока отложена. Компания переключилась на более значимый, но пока еще не анонсированный проект.

1999-2003: Star Trek: Elite Force II

2003: Black Hawk Down: Team Sabre

**PC ИГРЫ: Как ты считаешь, произойдет ли коллапс игрового рынка для PC? Ты когда-нибудь задумывался о создании игр для консолей? Или ты ярый приверженец PC? Microsoft и другие крупные корпорации сделали все, чтобы консоли оказались в каждом доме на нашей голубой планете. Что скажешь?**

**Л:** На самом деле, существует куча опасений, что платформа PC постепенно исчерпывает себя для игр. Продажи говорят сами за себя: всего пара дюжин игр, выходящих для PC за год, хорошо окупаются. С консолями история совершенно иная. Как ты верно подметил, практически в каждом доме с телевизором имеется консоль, или даже две.
С позиции разработчика – делать игры для консолей раз в десять легче, ведь система не меняется на протяжении всего процесса разработки. За два года, которые в среднем необходимы для создания игры, платформа PC может сильно изменяться. И эти изменения очень сложно предсказать. К тому же у какой-нибудь семьи может быть комп пятилетней давности, а у продвинутого геймера – навороченная тачка, и при этом необходимо угодить всем.


«На встрече по дизайну. Обрати внимание на две игры, лежащие на столе»

**PC ИГРЫ: Если бы тебе дали громадную сумму денег, какую игру ты бы сделал?**

**Л:** SiN 2, конечно! Она была бы мрачной, страшной и очень жестокой. Ну и не без юмора, разумеется. Настоящая игра для взрослых, и мне не пришлось бы волноваться по поводу цензуры. Весь упор – на интерактивность, сюжет второстепенен, и видеоролики практически не нужны.



«Моя тачка»

**PC ИГРЫ: Есть ли какие-то новые разработки, о которых мы должны знать? Расскажи нам! Или ты знаешь, что мы сделаем!**

**Л:** Мы только закончили работу над дополнением к Black Hawk Down. Это было чертовски занятно! Мне жутко нравится сама игра, и создание аддона вылилось в настоящее веселье. Наш новый проект пока еще не был анонсирован, извини. Я могу лишь сказать, что ситуация с консольным рынком была значимым фактором в принятии решений для наших новых проектов.

**PC ИГРЫ: Кстати, что вообще произошло с SiN 2? Есть шанс увидеть его в ближайшем будущем?**

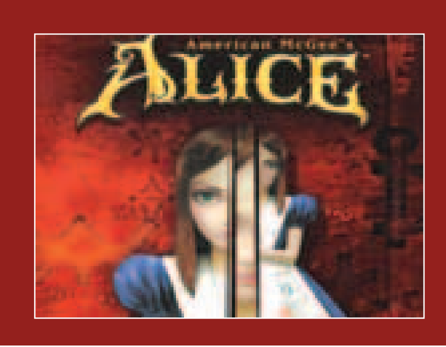
**Л:** Прошлым летом мы приложили немало усилий, чтобы возобновить процесс разработки SiN 2. В итоге не смогли убедить никого из издателей вложить миллионы долларов в идею. Но мы не сдаемся. Полагаю, придется копить свои средства для издания проектов, и тогда мы сделаем игру – это к вопросу о громадной сумме денег в моих руках.

**PC ИГРЫ: Я слышал, что ты открыл школу гейм-дизайна – расскажи об этом немного подробнее.**

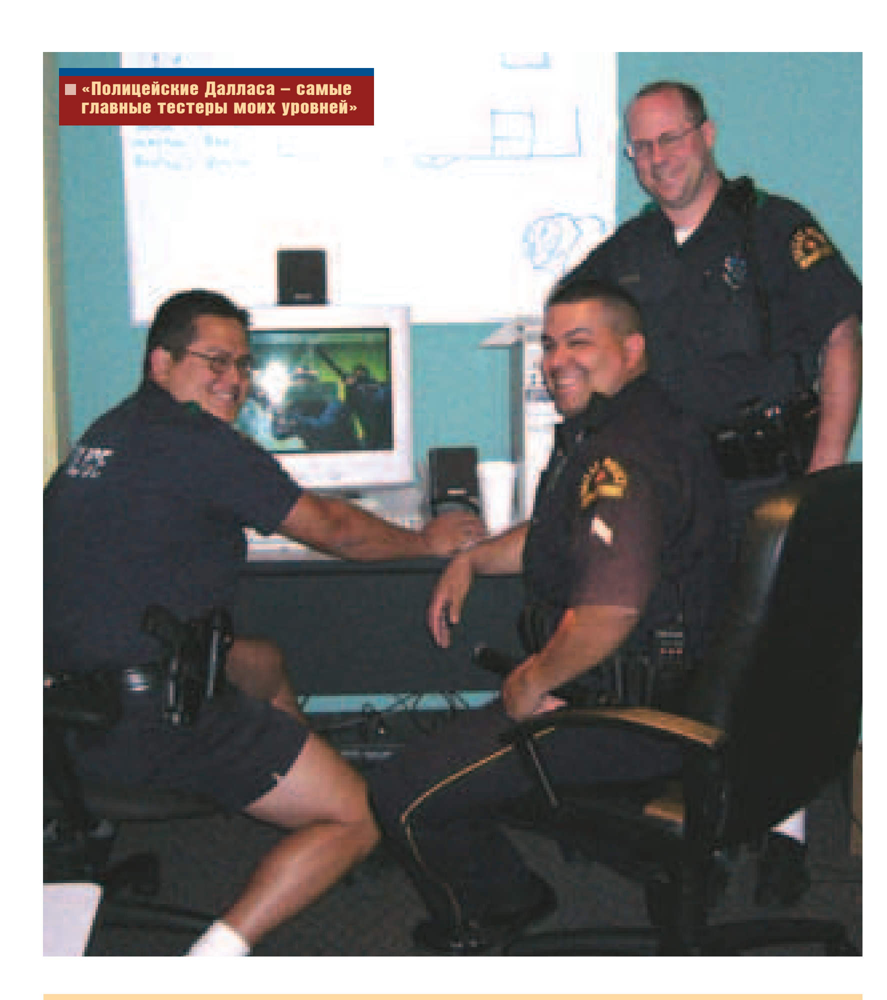
**Л:** Ага, все верно, при Южном Методическом Университете, который расположен здесь, в Далласе. Это, кстати, не первая школа, были и другие. Мы основали одну при Техасском Университете,

Made by Levelord: Duke Nukem 3D, Alice









■ «Полицейские Далласа – самые главные тестеры моих уровней»

но программа обучения не была столь эффективной. Здесь же все в полном порядке. Нам помогают многие здешние разработчики – мы составили программу обучения и проводим занятия.

**PC ИГРЫ: Расскажи, что для тебя является основным источником вдохновения при создании уровней? Где ты черпаешь идеи? На праздничных тусовках? Или в стрип-клубах?**

**Л:** Зачастую концепции уровней уже продуманы кем-то еще. Вся игра – целостная история (игра по фильму, к примеру). Я давно не делал уровней согласно собственным представлениям. В идеале необходимо находиться дома в одиночестве и иметь громадное желание воплотить все мысли, которые витают в голове. Откуда они берутся? Обычно рождаются в состоянии полудремы, когда я лежу в постели. А также в состоянии, в котором я пребываю после употребления пары бутылок водки. Еще мне нравится копировать идеи из прочитанных книжек и просмотренных фильмов.

**PC ИГРЫ: Ты играешь дома? Или же тебя тошнит от игр, так как приходится заниматься ими каждый день?**

**Л:** Не играю. Как ты очень верно подметил, сложно увлекаться играми, когда их созданием занимаешься на протяжении всего рабочего дня. К тому же мы пашем по много часов, семь дней в неделю, так что на личную жизнь практически вообще не остается времени.

**PC ИГРЫ: Как вы отмечаете отправление игры «на золото» после длительных лет разработки?**

**Л:** Спим!

**PC ИГРЫ: Много ли у тебя друзей в игровой индустрии?**

**Л:** Практически все мои друзья в игровой индустрии. Я поддерживаю связь и со старыми приятелями, но все мои настоящие друзья заняты в индустрии. Я считаю игровую прессу частью индустрии, и посему все журналисты тоже мои друзья.

**PC ИГРЫ: Нравится ли тебе путешествовать? Где ты уже побывал**

## УЧИМ РУССКИЙ

**...kruto, ...bolshoe spasibo, moi samiy krutoy drug ;)**

*– ...ты получил картинки, moi brat? Все otlichno, da?*
*– Да, все в полном порядке.*
*– Как мне написать «coolest» по-русски?*
*– Samiy krutoy! Это значит «the coolest».*

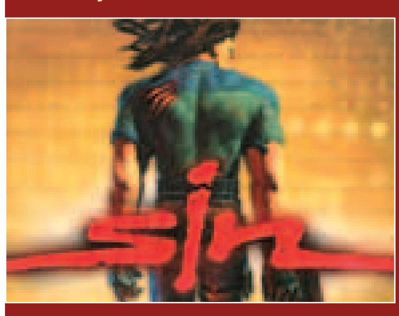
Ричард «Levelord» Грей вновь загорелся выучить русский.

Левелорд: Не помню, рассказывал ли я тебе одну забавную историю. Мне нравятся немецкий и русский языки. Самые красивые языки на свете. Когда я слышу, как девушка разговаривает на одном из этих языков, я сразу же таю и хочу подарить ей дом. Я немного говорю по-немецки, это не так сложно для американцев. В прошлом году я пошел на курсы русского языка. Записался, накупил всяких книжек, все такое. Пришел на первое занятие. Вела занятия престарелая полячка, которая не особо владеет английским. Многие предложения и фразы она переводила на французский.



Я не знаю французский, и мне пришлось бросить курсы. Когда-нибудь я снова соберусь выучить русский.

■ Made by Levelord: SiN








**и куда планируешь съездить?**
**Л:** Обожаю! Когда я уйду на пенсию, буду путешествовать всю оставшуюся жизнь. Я был в Европе пару раз и дорожу этими воспоминаниями. Первым делом я отправлюсь в Россию, буду бухать на Красной площади и созерцать прекрасных русских женщин. Потом поеду в Хорватию, затем снова в Европу, и опять в Россию, в какую-нибудь забытую богом деревню, потом...

**PC ИГРЫ: Я помню, ты делился впечатлениями от поездки в Амстердам. Скажи, весело создавать уровни под влиянием наркотиков?**
**Л:** Признаюсь, я давно курю травку. С 1971 года, наверное, я пребывал в неадеквате каждый день за исключением девяти суток в лагере ВМФ. Я не утверждаю, что это клево. Мои легкие уже давно похожи на засоренную промышленную трубу. Хотя наркотики очень здорово помогают мне с креативом.
Амстердам – отличный город! Я там был несколько раз и всегда пью кофе. Мне очень симпатичны датчане. Я встречал много людей в жизни, и, на мой взгляд, датчане самые цивилизованные.

**PC ИГРЫ: Какой тип женщин ты предпочитаешь? Мы-то все знаем, что с блондинками живется веселее!**
**Л:** Мне нравятся все без исключения женщины. Правда, я давно заметил, что те, которых я хотел бы затащить в постель, очень близки мне по происхождению. Мне нравятся кавказские девушки, особенно из северной Европы. Обожаю женщин среднего роста со средней грудью. На верхней строчке требований – хорошее чувство юмора.

**PC ИГРЫ: Что касается музыкальных пристрастий, назовешь своих любимых исполнителей?**
**Л:** Мне нравится практически вся музыка. Любимые жанры – рок и классика. Я из 70-х, так что мои любимые группы – Led Zeppelin и Yes.

**PC ИГРЫ: А что насчет фильмов? Ты часто ходишь в кино?**
**Л:** Я не люблю ходить в кино. Раздражает необходимость приходить в четко назначенное время и невозможность нажать на паузу, когда захочется. Мой выбор – дождаться DVD-релиза, купить бутылку водки, раздеться до трусов и посмотреть киношку по своим правилам!


■ «Четыре всадника Ritual – Левелорд, Том Мастейн, Роберт Эткинс, Стив Никс»

**PC ИГРЫ: Во всех интервью ты часто упоминаешь, что в тебе течет русская кровь, и обещаешь приехать в Россию. Что происходит, мужик? Мы все еще тебя ждем!**
**Л:** У меня нет времени. У меня даже нет времени, чтобы один раз в год выбраться к маме. Все изменится через год или два. Появятся свободное время и деньги. И тогда я приеду в Россию!
Я бы хотел знать больше про своего дедушку. Мы уверены, он из числа так называемых «белых» русских, сбежавших в свое время во Францию. Звали его Владимир Алексеевич Монтмений. Хотел бы я знать больше...

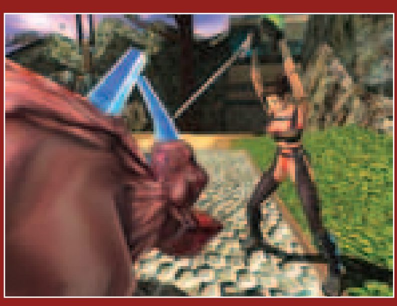
**PC ИГРЫ: Может, приедешь на «КРИ» в Москву в феврале этого года?**
**Л:** Brat, я очень хотел бы приехать на «КРИ». Но не в этом году. Мы начинаем работу над новым проектом, так что нет времени. На следующий год пригласите?
**PC ИГРЫ: А то! И, наконец, последний вопрос. Правда, что ты моешь усы шампунем, который Джон Ромеро использует для ухода за волосами?**
**Л:** Да, Ромеро и я используем один и тот же шампунь. Хм... не совсем правильно выразился. Конечно же, у нас с ним разные бутылки. И вообще, я не мою усы, поэтому они всегда стоят!



■ «Один из моих подарков на Рождество»

**PC ИГРЫ: Спасибо тебе за душевную беседу. Увидимся на E3 в этом году!**
**Л:** Тебе спасибо! Побухаем!


■ Made by Levelord: Heavy Metal FAKK 2, Star Trek: Elite Force II





## В НОМЕРЕ:




стр. 191
В чем главные проблемы российского киберспорта – мнение профессионала.


стр. 192-193
Скандал на CyberXGames! $200000 прошли мимо наших киберспортсменов!

# НОВОСТИ

**ОТ РЕДАКЦИИ: МЫ ПОСТОЯННО СТРЕМИМСЯ К ЛУЧШЕМУ, ИЗМЕНЯЕМ ЖУРНАЛ СОГЛАСНО ПОЖЕЛАНИЯМ ЧИТАТЕЛЕЙ, И ИМЕННО ПОЭТОМУ МЫ РИСКНУЛИ НЕСКОЛЬКО ИЗМЕНИТЬ ФОРМАТ РУБРИКИ О КИБЕРСПОРТЕ. ПРОСИМ ЛЮБИТЬ И ЖАЛОВАТЬ, НОВАЯ ВЕДУЩАЯ РАЗДЕЛА: ИРИНА «RUNCHA» СЕМЕНОВА.**



Здравствуйте всем! Действительно всем, от суперзвезд-профессионалов до фанатов, увлеченных и просто любопытствующих. Я рада принять в свои руки раздел. Со мной в команде будут работать известные в киберспорте люди, и вместе мы постараемся сделать отличный дайджест. А теперь о переменах. С этого же номера мы открываем раздел киберспорта страницей **«Новостей»**, где будем представлять самые сочные события. Еще мы решили дать официальное право голоса профессионалам. Это будет не интервью, где они отвечают на наши вопросы, это будут не новости, где журналисты сами высказываются за них. Мы открываем **«Колонку киберспортсмена»**, в которой будет позволено писать любому профи о волнующих его проблемах. Мы снимаем практически все ограничения, просто обращайтесь к нам – и высказывайтесь вслух, на всю страну. В этом номере автором статьи стал экс-капитан ***CS*** команды **emax**, а ныне участник **Virtus.pro**, известный под ником *groove*. В рубрике **«Наши за бугром»** мы будем следить за успехами российских игроков на международных чемпионатах. Не обделяя ни одного читателя, мы открываем страницу **«Посредник»**, где каждый сможет задать вопрос звезде киберспорта, а уж мы постараемся раздобыть ответы. Рассказывая о крупнейших российских чемпионатах, мы более всего стремимся дать читателю «эффект присутствия» на событиях. Поэтому мы приняли форму репортажа, и наши корреспонденты расскажут и проиллюстрируют во всех красках и деталях избранные турниры на страницах раздела **«С поля битвы»**. Рубрика **«Звездопад»** посвящается интервью с настоящими кумирами, русскими и зарубежными. И, наконец, на сладкое – страничка **«Киберпапарацци»**, где собраны самые веселые, интересные и неожиданные фотофакты из киберспортивной жизни. Присылайте нам вопросы и пожелания на cybersport@pc-games.ru. Я буду ждать!

### M19 ЗАЖИГАЕТ!

Один из крупнейших и старейших российских игровых кланов, питерский **M19**, похоже, переживает новое рождение. На рубеже 2003/2004 годов M19 объявляет целую серию крупных турниров, в том числе по излюбленным в России дисциплинам ***Q3*** и ***Counter-Strike***, с весьма именитыми приглашенными участниками из-за рубежа. Онлайновые турниры зачастую несправедливо недооцениваются в нашей стране, хотя бы по вопросам престижа игроков, а между тем **M19 CS League** уже получает хорошую поддержку и доверие международной общественности. Со своей стороны, мы обещаем тщательно следить за событиями в наших чемпионатах, выходящих на международный уровень.

### БОЛЬШИЕ ПЕРЕМЕНЫ

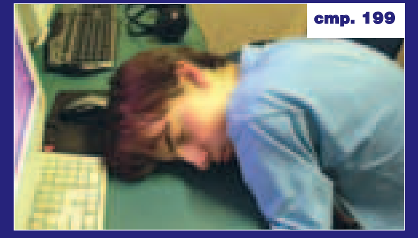
Киберспорт молод и развивается отчаянно быстро, однако последние перемены даже настораживают своей активностью. От вполне знакомых нам бурных смен составов команд и кланов, появления новых общественных организаций, как «Союзкиберспорт», или попыток восстановления старых, как ФКС, мы обращаем взоры к глобальным изменениям. Подвешенная судьба популярнейшего международного турнира **CPL** в Европе после окончания лицензионных прав его долголетнего организатора **Turtle Entertainment** шатко балансируется долгожданными прениями о возможности включения киберспорта в олимпийские дисциплины. Подобные брожения заставляют весь киберспортивный мир задерживать дыхание в ожидании.

### ГРАН-ФИНАЛЫ

**CPL Dallas** – гигантский международный чемпионат, собирающий самых претенциозных звезд, завершился в самом конце 2003 года. Кто бы сомневался, что победу в дисциплине ***CS*** одержат непобедимые пока шведы *Schroet Kommando*. Кто бы интересовался, что во второй официальной дисциплине – мало популярной в России игре Halo, выиграет некий *[Xeno]*. Жаль, вновь ни одного российского представителя не ступило на арену этого грандиозного турнира. Что же, зато мы болеем за российских игроков в турнире **Cyber X Gaming** – подрастающем конкуренте CPL. Звезды ***Q3*** международного масштаба *Cooller* и *b100-death*, и варкрафтер *Flash* – носители наших надежд.


стр. 198

Интервью с Андреем «Androide» Кухианидзе, самым загадочным киберспортсменом.


стр. 199

Киберпапарацци не дремлют! Звезды киберспорта в неожиданных ракурсах.



В НОМЕРЕ:



# КОЛОНКА КИБЕРСПОРТСМЕНА

**НА ПЕРВЫЙ ЖЕ НАШ ПРИЗЫВ И ПРЕДЛОЖЕНИЕ ВЫСКАЗАТЬСЯ КИБЕРСПОРТСМЕНАМ ОТКЛИКНУЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК, В ТОМ ЧИСЛЕ КОНСТАНТИН «GROOVE» ПЕКИНЕР, УВАЖАЕМЫЙ ИГРОК, ГРАМОТНЫЙ ЛИДЕР КОМАНДЫ, ЭКС-КАПИТАН COUNTER-STRIKE КОМАНДЫ EMAX, И НЫНЕ – ИГРОК И ТАКТИЧЕСКИЙ КАПИТАН VIRTUS.PRO. ПРЕДСТАВЛЯЕМ ЕГО ВЫСТУПЛЕНИЕ.**

Я уверен, что эти мысли периодически посещают любого болеющего за киберспорт, но может систематизация наших проблем поможет нам как-то скоординировать свои действия. Киберспорт – явление в России относительно молодое. Он сталкивается со множеством трудностей, но основной на протяжении долгого времени является нехватка финансовых потоков, необходимых для развития, проведения турниров, улучшения киберспортивных средств массовой информации.





Сравнение спектаторской зоны одного из российских чемпионатов и финала WCG 2003 в Корее

## РАЗВИТИЕ КОМАНД

Спонсоринг в России сводится, чаще всего, к предоставлению тренировочных мест. Но ведь для того чтобы команда была конкурентоспособной, необходимо не только это. Необходимо стимулирование игроков и менеджеров заработной платой. Российские киберспортсмены привыкли жить от чемпионата до чемпионата. Грубо говоря, мы теряем спортивный стимул из-за слепой погони за деньгами. А другой вид спорта не мог бы существовать без соревновательного элемента. К тому же, зарплата снимает с игроков необходимость ставить приоритеты насущным проблемам, поискам работы и так далее. Также для роста необходимы заграничные поездки. Вместо мечты такие поездки должны быть одним из стандартных направлений развития команды. Они как ничто другое влияют на стабилизацию игры и на «вес» команды в мировом сообществе.
Помимо этого, нужно вкладывать деньги в онлайн-сервера, обновление девайсов, затраты на PR и так далее. Большинство примеров спонсоринга в России не может охватить и половины этих элементов. В том числе, потому что команда часто не может представить четкие условия, необходимые ей.

**КИБЕРСПОРТСМЕНЫ ПРИВЫКЛИ ЖИТЬ ОТ ЧЕМПИОНАТА ДО ЧЕМПИОНАТА. ГРУБО ГОВОРЯ, МЫ ТЕРЯЕМ СПОРТИВНЫЙ СТИМУЛ ИЗ-ЗА СЛЕПОЙ ПОГОНИ ЗА ДЕНЬГАМИ**

## ПРОВЕДЕНИЕ ТУРНИРОВ

Еще одна больная тема российского киберспорта... Почти отсутствуют места, подходящие для проведения турниров, недостаточно высока оплата труда организаторов, что необратимо приводит к плохой организации турниров – длительные временные задержки, конфликты между устроителями и участниками, неподобающие отношение к исполнению своих обязанностей со стороны организации. В последнее время стоит отметить ряд хороших турниров, прошедших осенью 2003 года: серия **кубков КПРФ**, **Flashback** и **VikaWeb Open Cups** и, несомненно, **WCG Russia 2003**. Что свидетельствует о начале подъема.

## РАЗВИТИЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ПРЕССЫ

Специализированные СМИ являются важным фактором развития. К сожалению, и в этом направлении Россия отстает.
На протяжении долгого времени жестким монополистом в России является www.cyberfight.ru. Никто не спорит, сайт справляется со своими обязанностями, всесторонне освещая события киберспортивной арены, но наличие монополии на информационном рынке затрудняет его развитие. Здоровая конкуренция, напротив, даст толчок для перехода на новую ступень.
Печатная пресса о киберспорте, за исключением разделов в игровых журналах, отсутствует вообще. А общественные СМИ пишут только про крупные события, и то – стараниями спонсоров, а не за счет респектабельности события. Таким образом, киберспорт лишается языка, глаз и ушей, кроме личного кругозора каждого отдельно взятого игрока.
Я считаю, Россия в силах решить эти проблемы, в чем-то брать пример с зарубежных коллег, в чем-то идти своим путем. Единственное, чего не стоит делать – это топтаться на месте.

# НАШИ ЗА БУГРОМ

**КИБЕРСПОРТИВНАЯ РОССИЯ НЕ ТАК УЖ ЧАСТО СВЕРКАЕТ НА МЕЖДУНАРОДНОЙ АРЕНЕ. НО У НАС ЕСТЬ И ЗВЕЗДЫ МИРОВОГО МАСШТАБА. И УПОРНЫЕ ТРУДЯГИ, ИДУЩИЕ К СВОЕЙ ЦЕЛИ. ЗА КАЖДЫМ «ИЗ НАШИХ» ТАМ, ЗА БУГРОМ, ВСЕ ИГРОВОЕ СООБЩЕСТВО СЛЕДИТ И БОЛЕЕТ, ЗАМИРАЯ НА КАЖДОМ ФРАГЕ. КАК ЭТО БЫЛО В КОНЦЕ 2003 ГОДА.**

## CPL EUROPE FALL 2003

13-16 ноября в Датской столице проходил турнир **CPL Europe Fall 2003**. Призовой фонд составил 30 тысяч евро, которые были разыграны между 64 варкрафтерами и 64 cs-командами. Добрались до чемпионата и наши игроки. Честь России отстаивали, как могли, cs-команды: **M19**, **emax**, **e-motion** и известные варкрафтеры: *Orky.Asmodey*, *Orky.Flash* и *M19*Bigman*. Но списки победителей, к сожалению, русскими именами не украсились:

**Warcraft III: The Frozen Throne 1x1**
1. **MYM]Bjarke** (Норвегия) – 3500 евро
2. **SK.Survivor** (Швеция) – 2500 евро
3. **aNc.Delicato** (Швеция) – 1500 евро

**Counter-Strike 5x5**:
1) **SK** (Щвеция) 5000 euro + 5000 euro

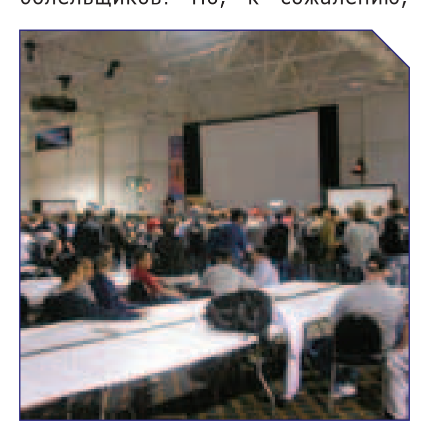


на финальную часть турнира в США
2) **Gamepoint** (Швеция) 4500 euro
3) **Mousesports** (Германия) 3500 euro

В очередной раз мы не добились выдающихся результатов, однако минисенсацией можно назвать попадание в топовую дюжину – интернациональную команду **e-motion**, в составе которой играли два датчанина и... трое наших: *LeX*, *Minion*, *Hooch*. Никто не ждал высшего результата среди наших от этого микса, однако сами ребята оказались лишь расстроены, что не пробились дальше.
Остальные результаты наших команд и игроков таковы:
M19 – 32-64 место
emax – 17-24 место
Orky.Flash – 9-12 место
Orky.Asmodey – 12-16 место
M19*Bigman – 17-64 место

## ОТБОРОЧНЫЕ CYBERXGAMES

13-15 декабря в Афинах (Греция) прошли отборочные игры на финальную часть **CyberXGames**. Главный приз был незамысловат, но отчаянно необходим огромному количеству команд в мире! Если быть точным, это оплаченная поездка на финал CyberXGames!
Среди известных команд на турнире засветились такие гранды ***CS***, как **NeoPhyte [xp.se]** (Швеция), **TeG** (Румыния), **The-Titans** (Дания) и многие другие. Россию же представляли **ForZe** во главе с *Ксенитроном*.
Мы, конечно же, болели за наших, искрене желали им удачи и столь желанной победы. Это был бы отличный подарок на Новый Год для всех болельщиков! Но, к сожалению,



**ForZe** все же не смогли пробраться в тройку лидеров, заняв почетное 4-е место.

А тройка лидеров выглядит так:
1) **The-Titans** (Дания)
2) **NeoPhyte [xp.se]** (Швеция)
3) **TeG** (Румыния)

Ни оптимистичный настрой, ни предрекания легкой победы в некоторых кругах российского киберспорта не помогли **ForZe**, и наш ***CS*** вновь пролетает мимо мегафиналов.
Возможно, это был всего лишь неудачный год, ведь очень не хочется воспринимать проигрыш в Греции после провала в Корее на финале **World Cyber Games 2003**, как закономерность.
Но все равно, болеем только за наших и желаем им удачи!

## РОССИЯ – ШВЕЦИЯ 10:9!

21-23 ноября в Швейцарии проходил чемпионат по ***Quake 3*** с призовым фондом в 3500 евро. Среди известных игроков на этом турнире лидировали: *All*Z4muZ* (Швеция) и *forZe|Cooller* (Россия). Как предсказывали многие, в финале сошлись именно эти игроки. И *Cooller* не огорчил своих болельщиков и выиграл этот турнир, подтвердив звание лучшего игрока в мире по Quake 3. Результат финальной игры: forZe|Cooller vs All*Z4muZ 10:9 @ ztn3tourney1

Окончательное расположение мест такое:
1) **forZe|Cooller** (Россия)
2) **All*Z4muZ** (Швеция)
3) **Stremy** (Болгария)

## СРОЧНО! СКАНДАЛ НА CXG!

Чуть ли не в типографии мы дописывали эти последние новости с финала турнира **CyberXGames**. Точнее, с попытки турнира. Первые дни чемпионата ознаменовались серьезными скандалами. Неподходящий технический парк с TFT-мониторами меняли уже тогда, когда должны были проходить соревнования квакеров. Во всех номинациях было меньше игроков, чем ожидалось, и организаторам пришлось менять турнирные сетки. После нескольких матчей в ***Counter-Strike***, соревнования по нему отменяются. Официальная причина – проблемы с программой запуска **CS 1.6 Steam**. Утешительные матчи для избранных команд принесли победителям по $10000. Рекордные $200000 призового фонда CS турнира улетают в никуда, командам лишь возмещают убытки за поездку.
И, наконец, в день финалов по **Q3**, кое-как завершив соревнования по **UT** и **WC**, организаторы полностью останавливают чемпионат. Финалистам буквально во время игр отключают компьютеры. А между тремя лидерами делят главный приз в $10000. *Антону «Coller» Синьгову* досталась половина. Ну что же, потенциальный конкурент серии **CPL** с треском провалился, а геймеры мира получили очередную порцию неуважения. В ближайшем номере мы расскажем подробнее о несложившемся мероприятии. Ждите комментариев из первых рук!

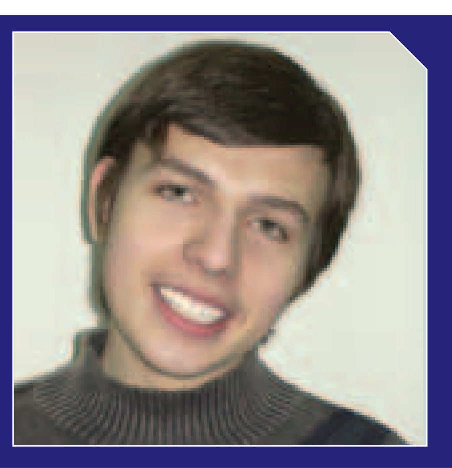
Не проходите мимо! Один из лучших CS-еров России – *LeX*, автор 4 хедшотов в игре с *SK*, ныне игрок **Virtus.pro**, отвечает на несколько наших вопросов.
Скромное и даже несколько смущенное вступление LeX'а: *«Так, договоримся сразу, о фрагах ни слова, просто сложился такой игровой момент; давайте ближе к делу...»*

**PC ИГРЫ: Как же вы сорвались смешанным составом, да еще не куда-нибудь, а на CPL?**
Сам-то я не местный, приехал в Москву недавно, учиться. В родном городе я играл в CS, а здесь быстро познакомился с коммьюнити. Команда e-motion собиралась на CPL, но у них не ехал один из игроков, и ребята пригласили меня. Конечно, поездка в Данию сыграла определяющую роль, чтобы я согласился играть в команде.
А дальше – просто сумасшествие. Лихорадка с визами, отказ нескольких игроков ехать, срочный поиск с помощью adver'а датских партнеров, а потом шестичасовое ожидание их перед играми. Датчане приехали за 8 минут до матча! Дальше была просто игра, каждый из нас старался выложиться по полной. А с моралью проблем не было – мы перед поездкой отличную закалку получили.

**PC ИГРЫ: Играли каждый сам за себя, или доверили кому-то азы тактики?**
Конечно, мы осознавали, что играем «микстимом», но какие-то направления в игре были необходимы, их давали я и Minion – мой тиммейт и друг из Ставрополя. Но все-таки большую роль играл личный скилл каждого, получилось вроде неплохо.

**PC ИГРЫ: Шансы прорваться выше были?**
Шанс есть всегда. Нам, именно трем русским, не хватило опыта в игре с Matrix. Надо играть, ездить на чемпионаты, это был не предел, а только первый подобный старт для каждого из нас.

**PC ИГРЫ: Стоит ли другим игрокам в близкой к вашей ситуации вот так бросаться наобум, или все-таки это был неоправданный ход?**
Мы все уверены, что приняли стопроцентно верное решение. Опыта получили – больше, чем за все предыдущее время игры. И если бы еще раз такая ситуация сложилась – я так же поступил бы. Просто теперь, надеюсь, мы сможем грамотно подготовиться и по-человечески съездить с моей командой Virtus.pro. А остальные – пусть доверяют себе. По мне так, кто не рискует – тот не пьет шампанского!





# ПОСРЕДНИК

**СРЕДИ САМЫХ ПЕРВЫХ ПИСЕМ ОТ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА МЫ НАТКНУЛИСЬ НА МАССУ ВОПРОСОВ, КАСАЮЩИХСЯ ДЕТАЛЕЙ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЖИЗНИ. НЕ УДИВИЛИСЬ, НО ЗАДУМАЛИСЬ.**




Жизнь киберспортсмена – это настоящая загадка для многих наших читателей. А ведь эти герои виртуальной жизни обладают массой интересных секретов и особенностей – от профессиональных до личных. Но легко ли достучаться до звезд?

Может и не очень, но мы сделаем все возможное, чтобы открыть максимум тайн для всей нашей любопытной аудитории! Специально для этого и открывается эта рубрика – «Посредник».

Теперь каждый читатель может прислать любые свои вопросы на адрес: cybersport@pc-games.ru и даже указать конкретного абонента, от которого хотелось бы услышать ответ. Редакция будет отбирать самые интересные вопросы и совершенно по-честному добираться до киберспортивных звезд и выпытывать из них только откровенные ответы.

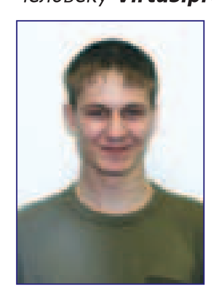
Если же не указать никакого конкретного игрока в своем вопросе, то мы сами со всей ответственностью выберем ответчика, который сможет наиболее полно и точно ответить читателю.

Мы не ставим никаких тематических ограничений – можно спрашивать о чем угодно. И мы, конечно же, не постесняемся потревожить даже самую занятую звезду. Так что дерзайте, наши любознательные! «Посредник» владеет или завладеет для вас всей информацией!

А из полученных писем мы успели выудить самое занимательное, и теперь представляем вашему вниманию первые вопросы и ответы:

***Михаил Прашкин:* Интересно, как у киберспортсменов складывается личная жизнь, и как они проводят свое маленькое свободное от тренировок время? Реально ли совмещать киберспорт и отношения с девушками?**

**PC ИГРЫ**: *Действительно, большинство кибератлетов пребывают в нежном возрасте, когда любовные приключения должны бы составлять одну из важнейших частей жизни. Мы зададим этот вопрос чрезвычайно успешному CS-игроку, а по совместительству очень приятному и наверняка популярному среди слабого пола молодому человеку* ***Virtus.pro|Sally:***



Начнем с того, что киберспорт занимает не все свободное время, и встроить в график прогулки с девушкой, пиво с друзьями и поездки за город вполне реально. Проблемы возникают, когда отношения с девушкой выходят за рамки устного общения, девушки бросаются из крайности в крайность, и приходится оставлять выбор за ними. Респект тем девушкам, которые умудряются подстраиваться под «занятого человека». В конце концов, они тоже весьма часто не находят времени для встреч. Однако с женской логикой сложно спорить...

А вообще личные отношения очень зависят от оригинальных качеств каждого киберспортсмена. Мы абсолютно разные, как и все остальные люди.

***Виталий Соломатин:* Я пробую играть в Quake 3, и очень хочу добиться успеха, стать уважаемым игроком. Но получается не так уж и хорошо, к сожалению... Пара играющих друзей сказали, что это значит, что мне просто не дано. Неужели все звезды киберспорта изначально настолько талантливы, и достичь каких-то высот просто тренируясь не жалея сил и времени нельзя?**

**PC ИГРЫ**: *Выполняя твою просьбу, Владимир, мы обращаемся к одному из известнейших «отцов» российского Q3,* ***c58-morfez:***



В чем я абсолютно уверен, так это в том, что 90% успеха зависят от психологического настроя, остальному можно научиться. У тебя с этим, Виталий, кажется, все в порядке. Твой серьезный подход к тренировкам – очень важен для дела.

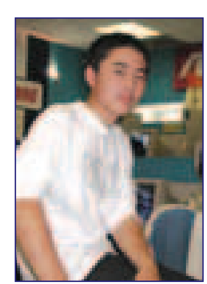
Могу дать пару советов. Для начала нужно взять конфиг «отца» (конфиг, к примеру, LeXeR'a вполне подойдет) и поиграть именно на нем. Поднять уровень игры можно только играя с соперником сильнее тебя. При этом обязательно – смотреть демки «отцов», причем достаточно долгое время. Не брезгуй копировать их игру, ведь они уже добились успеха. И конечно самое интересное и важное, на мой взгляд, это участие во всяческих турнирах. Они дают главный и самый большой опыт игроку. В сумме все эти слагаемые привели к успеху многих популярных игроков во всем мире.

А талант, возможно, заключается в том, чтобы суметь выполнять все необходимое с одинаковым старанием, усердием и желанием. Желаю тебе и всем начинающим удачи!

***Максим Николаев:* Я совсем недавно стал увлекаться игрой в UT, и уже сейчас играю с сильнейшими игроками нашего города. Очень хочу выезжать на чемпионаты в Москву, пробовать свои**

**силы и растить свое мастерство, но родители относятся к моему увлечению крайне негативно. Есть кто-нибудь из молодых киберспортсменов, кто смог переубедить своих родителей, и как это у него получилось?**

**PC ИГРЫ**: *Приводим личный опыт Q3-игрока. Ни много, ни мало вице-чемпиона Китая по версии WCG, победителя Creative Q3 Cup, DM2k3 quake3 и еще множества турниров, а ныне – участника клана c58. И зовут его – **Jibo.***



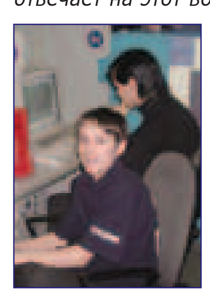
Поначалу ничего не говорил старшим, просто ходил в клубы и играл с другом. Но потом они начали замечать, что я поздно прихожу домой и трачу на игры много денег.

Сильно меня не напрягали, за исключением пары скандалов с выкидыванием моих мышек.

С того времени прошло уже два года, все проблемы утихли, а родители поняли, что это мое серьезное увлечение и относятся к этому нейтрально. Я думаю, что логичнее всего перетерпеть и переждать сложный период, потому что переубеждать старших сложно. А серьезное отношение – пусть даже к хобби – может родителей и порадовать. Важно, чтобы оно не ассоциировалось у них с плохими привычками.

***Олег Сидорин:*** **Пожалуйста, спросите самого известного в мире российского игрока – Cooller'a. Он ведь посетил огромное множество мировых чемпионатов, большинство из которых выиграл. Чем тамошние отличаются от наших российских, и вообще как играется там «в буржуляндии»? И наконец, каково это, когда объявляют, например: «And the winner is – Cooller, Russia!» Гордость, самолюбие, что?**

**PC ИГРЫ**: ***Cooller,*** *а в обычной жизни – Антон Синьгов, действительно своим Q3-мастерством навел страху во всем мире и в свои совсем еще молодые годы стал кумиром для юных киберспортсменов на всем земном шаре. При этом звездной болезнью не страдает и с удовольствием отвечает на этот вопрос. Читаем:*



Во-первых, буржуляндия – понятие довольно обширное. Поэтому объединить все зарубежные чемпионаты в одно целое ну никак нельзя. В каждой стране своя политика по этому поводу и свои обычаи проведения турниров. Одинаковые везде только компьютеры и игры. Но обычно после каждого турнира остаются совершенно разные впечатления. Ведь то, как проходит турнир, зависит не от страны, где он проводиться. Все зависит только от организоторов. Но одно могу сказать точно – российская организация, к сожалению, ни в какое сравнение с международными примерами не идет. Надеюсь, что в скором времени эта ситуация изменится в лучшую сторону!

Из моего личного опыта – наилучшие впечатления оставил парижский ESWC. Отличная атмосфера, четкая и грамотная организация, приятный отдых для игроков, даже погода – все было на высшем уровне...

А когда тебя объявляют победителем – ощущения опять же различны для каждого. Сам я не очень люблю этот процесс и никогда не воображаю себе ничего такого. Немного стеснительно и приятно себя чувствую.

***Тимур Алиев:*** **Мне почему-то кажется, что многие киберспортсмены в прошлом имели отношение к каким-нибудь обычным видам спорта. Ведь спокойствие, сосредоточенность, спортивный дух и многие другие качества одинаково важны и для киберспорта и для спорта просто. Расскажите, если сможете узнать – есть ли у кого-то из известных игроков регалии в некомпьютерном спорте?**

**PC ИГРЫ**: *Мы потратили целый вечер, мы успели помучить порядка полусотни киберспортсменов на предмет здорового образа жизни.*

*Статистика оказалась не столь уж радужная, зато интересная и даже объясняющая в какой-то мере некие таланты. Кстати, заранее просим прощения у тех, кого мы не учли – значит, вы здорово маскировались в вечер наших поисков. Извините.*



Например, Ant1killer – один из топ-игроков России по CS – обладатель второго разряда по шахматам, неплохая тактическая подготовка, не правда ли? mAger, опытный и известный игрок в CS, в последнее время засветившийся в a-line, eXiles и других командах, выполнил в свое время первый дан по карате-до, так что противникам, может, и не стоит его злить!

Неподражаемая каэсерша Venema – весьма титулованная особа в бальных танцах, обладательница класса А в своей дисциплине (вроде КМС), а ква-керша Barbie увлекается настольным теннисом.

# С ПОЛЯ БИТВЫ

**ВСЕ ВЫХОДНЫЕ КОНЦА 2003 ГОДА И ПЕРВЫЕ НЕДЕЛИ НОВОГО, 2004 ГОДА, МОСКВА ОТДАЕТ ВСЕ ВЫХОДНЫЕ КАЭСЕРАМ. ПРАКТИЧЕСКИ ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ, С ПРИЗОВЫМИ – ГОРАЗДО БОЛЬШИМИ, ЧЕМ ОБЫЧНО ПРЕДЛАГАЮТ СТОЛИЧНЫЕ ТУРНИРЫ, СОБИРАЮТ МАССУ УЧАСТНИКОВ СО ВСЕХ КОНЦОВ СТРАНЫ, ЗАСТАВЛЯЮТ БОРОТЬСЯ ЗА ПОБЕДУ ЛУЧШИЕ КОМАНДЫ МОСКВЫ И ПИТЕРА. ПОЭТОМУ МЫ РЕШИЛИ ПОСВЯТИТЬ РУБРИКУ «С ПОЛЯ БИТВЫ» ПОСЛЕДНИМ ТУРНИРАМ ПО COUNTER-STRIKE УХОДЯЩЕГО ГОДА.**

## ФИНАЛ КУБКА КПРФ

В ноябре по России прокатилась волна чемпионатов серии **«Кубок КПРФ»**. Команда **Virtus.pro** без особых проблем выиграла московский и питерский этапы. Буквально через неделю состоялся очередной турнир в Екатеринбурге, где VP вновь победили. Но на этот раз к победе они шли как настоящие герои – то есть в обход, по лузерам. По секретным сведениям, виновата в том чрезвычайно холодная погода в Екатеринбурге, заставившая игроков активно «греться» накануне турнира.

Финал кубка планировался на первые числа ноября, но был перенесен на послевыборное время. По инициативе организаторов турнир назвали мемориальным, в честь памяти погибших накануне игроков казанской команды **«Снайпер»**. Собранные средства предназначались семьям погибших.

Зрелище происходило в клубе **Flashback** за пару недель до нового года. Турнир почтили своим присутствием все московские фавориты, исключая команду **Forze(X)**. На турнир КПРФ явилась два десятка команд, из которых почти половина – специально приглашенные, в том числе неизменный лидер отборочных кубков КПРФ – команда **Virtus.pro**.

А еще в турнире участвовал женский состав **ForZe** – имиджевый элемент чемпионата, замечательный пример смелости и целеустремленности слабого пола и бриллиантовое украшение турнира!

Десять часов CS-марафона пролетели быстро и без особых сенсаций. В сетке победителей оказались сильнейшие, и к полуфиналам остались **Virtus.pro**, **emax**, **ForZe(S)**, **vWeb**.



Очень важный судья и очень важный представитель КПРФ



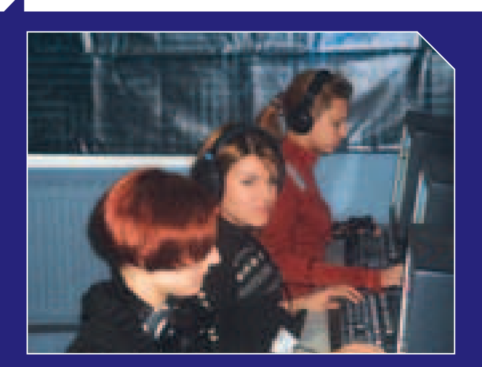
Emax в деле – это серьезно

Дальнейшая борьба сопровождалась недюжинной зрительской поддержкой, переживаниями и ослаблением судейства. Так, закрывались глаза на ритуальные крики и танцы участников матчей, тряску столов, и нецензурщину – но только в рамках своей команды. Впрочем, публика была этим довольна, а судейский состав показал замечательное чутье обстановки, не изменив справедливости самого судейства.

В такой чуть-чуть сумасшедшей атмосфере, прямо накануне главного передела призовых мест, организаторы внесли в ход турнира шоу-элемент. Он носил красноватую окраску в лице руководителя информационно-технологического отдела КПРФ *Ильи Пономарева*. Политдеятель опробовал свои силы в ***Counter-Strike***. И не просто так, а прямо в составе Virtus.pro, вместо одного из игроков, в показательном матче против команды emax. Хотите – верьте, хотите – нет, но кто был, видел своими глазами – матч закончился вничью, со счетом 8:4 – 4:8.

Немаловажный момент: игра проходила на карте as_oilrig, где основной задачей контр-террористов является сопровождение VIP-персоны к вертолету, а их противникам, соответственно, нужно ее убить. Понятно, Илья Пономарев играл как раз за «ВИПа» в стане «контров» и выложился на все сто – жить-то хочется. А команда Virtus.pro проявила чудеса выдержки, координируя своего «новичка» в неожиданно доброжелательном тоне.

Результаты турнира оказались вполне предсказуемы. Команды ForZe(S) и emax в очной ставке прорывались в



Великолепная пятерка, если не сказать потрясающая, если не сказать божественная...



ForZe (S). Суперфинал. Либо победа. Либо одно из двух...



Судьи M19*Warrior и Freddy_ru. И не прицепишься, работают ведь!

суперфинал, и игроки emax уступили. Как оказалось позже, на то мог оказать влияние серьезный фактор внутренних отношений в команде, ибо сразу после чемпионата состав emax покинули капитан команды groove, талантливый новичок LeX и бессменный и отчаянно преданный менеджер Дмитрий «Gal» Дериглазов.
Что же касается суперфинала, то Virtus.pro вполне заслуженно поставили победную точку, взяв все турниры серии Кубка КПРФ. Соответственно, вторыми стали ForZe(S).
Награждение проходило в спокойной домашней обстановке, в присутствии немножко сонных и уставших от впечатлений представителей КПРФ. И шутки по поводу партийного турнира как-то поутихли. Пусть кому-то такой подход к политическому пиару покажется странным, но чем плохо, если чтение морали и уставов сменяется вниманием к интересам молодежи?


Virtus.pro всем скопом... «пока еще мы вместе, и дело есть, и это дело чести»

## ПЕРВЫЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ СКС

Под занавес 2003 года заявила о себе новая общественная организация **«Союзкиберспорт»**. Громким это рождение не было – российские профессиональные игроки уже обжигались на поведении подобных организаций. Но учредителей данный факт не смутил. Они смело ринулись в бой, завязали отношения с государственными структурами: Минобразованием и Минобороны; подружились с регионами и – вперед и с песней, запустили чемпионаты.
Первой ласточкой стал чемпионат по ***Counter-Strike***, получивший неслабую предварительную огласку. А также хитро выманивший серьезные московские и приезжие команды на полезный воздух Подмосковья – в город Жуковский. В клуб «Бункер». Разбалованные москвичи в областных условиях расслабились. В итоге на второй день чемпионата в «виннерах» оказалось чуть-чуть Москвы, питерцы, пара миксовых команд, воронежцы, местные кэзеры и чудом собравшаяся в полном составе после пятничного отдыха команда **Virtus.pro**.
Кто-то боролся, кто-то сдавался, но ко второй части чемпионата немало команд из «лузеров» проигнорировали свои матчи и заслужили техническое поражение. В том числе одни из признанных лидеров – **ForZe**.
Зато городская команда **Resurrection** билась до последней капли крови и, достигнув третьего места на чемпионате, была чрезвычайно расстроена. Стремление к высшим победам – хорошая черта. Так держать!
Финальные бои турнира развернулись, как и следовало ожидать, между командой Virtus.pro и весьма звездным смешанным составом **ILLuminator**: *Mosk*, *brhr*, *mAger*, *hooch*, *Fast1k*.
По иронии судьбы, эти команды уже встречались в первом матче на чемпионате. Оба раза победу одержали Virtus.pro, но оба раза им пришлось как следует побороться (ILLuminator выиграли первую карту в суперфинале). В итоге, тройка победителей получилась такая:

1. **Virtus.pro**
2. **ILLuminator**
3. **Resurrection**

Кстати говоря, это была последняя победа Virtus.pro в прошлом году и последний бой в таком составе. Брать вершины в 2004 году предстоит в новом составе.
Казалось бы, призовые места распределены и можно разъезжаться по домам... Но гостеприимные организаторы придумали постфинальное развлечение – «Запредельный реванш». Одной из команд (без призового места) давался шанс на реванш в игре с победителем чемпионата. Достойнейшим претендентом стал **Bandas Cammandas**, по составу – полу**emax**-полу**M19**. И что самое интересное – он одержал победу, откусив попутно треть призового пирога Virtus.pro.
Уже на награждении организаторы во главе с «шефом» Yoshimitsu дополнили порцию сюрпризов. Помимо победителей, подарки получили Лучший Судья чемпионата **Warrior*M19** и самая «сыгранная и тактическая» команда **Korsar**.
Этот чемпионат был только стартом. Неоднозначным, но достаточно уверенным. Будущее покажет, что принесет нам новая организация – СКС.


Bamdas Cammandas что-то замышляют... и ведь у них получится!


Все смешалось за спинами Virtus.pro


Совещание организаторов и «господдержки»

# ЗВЕЗДОПАД

**НАШ СЕГОДНЯШНИЙ СОБЕСЕДНИК – ЛИЧНОСТЬ ВЕСЬМА ЗАГАДОЧНАЯ. О НЕМ МАЛО ЧТО ИЗВЕСТНО НЕ ТОЛЬКО СРЕДИ ВСЕХ ФАНАТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, НО ДАЖЕ В САМОМ КИБЕРКОММЬЮНИТИ. РЕЧЬ ИДЕТ О ЧЕМПИОНЕ РОССИИ 2002 ГОДА ПО STARCRAFT. НАМ НЕМНОЖКО ПОВЕЗЛО, МЫ НАШЛИ НЕУЛОВИМОГО ИГРОКА В КЛУБЕ FINAL FANTASY С ПЕРВОЙ ПОПЫТКИ.**



**PC ИГРЫ: Привет-привет. Ты уже три года играешь в Starcraft, ты чемпион России, и при этом твоя персона остается загадкой. Ты разительно отличаешься от многих по характеру игры и по поведению вообще. Почему?**
Всем привет! Да просто потому, что киберспорт – это не главная часть моей жизни. Помимо Starcraft у меня есть масса интересов: спорт, друзья, даже в учебе – в последнее время за ум взялся.

**PC ИГРЫ: В таком случае – зачем ты решил играть в Starcraft?**
В клубе возле дома, его ласково называли «У Юрия Борисыча», народ играл в Starcraft. От нечего делать я стал играть с ними, пока один из знакомых не пригласил на небольшой чемпионат... и сходу выиграл! А потом перегорел как-то. Это ведь было всего лишь хобби. Несколько месяцев не играл. Как-то решил заехать в клуб. Сыграл 8 раз с одним известным игроком и проиграл. Сильно разозлился тогда. А до WCG недели 3 оставалось. И я сел тренироваться. Не скажу, что победа была простой. Еще на московских отборочных проиграл первую игру – и просто на эмоциях «слил» тому же игроку вторую игру. Потом из «лузеров» еле-еле вышел. А на российском финале пошло, ступень за ступенью, игроки все сильнее и сильнее – отличная закалка была. С Асмодеем случайную карту играли, он тогда даже заморачиваться не стал по поводу такого игрока, как я. Но я до сих пор не понимаю, как победил в третьей игре. Случай помог, у Асмодея более выгодные условия были, но пушки пять раз не ставились, я прилетел и вынес базу. Так и стал чемпионом.

> Андрей «Androide» Кухианидзе – молодой человек в самом расцвете сил, ему 18. Из них шестая часть жизни посвящена Starcraft. В 2002 году Androide после ряда незначительных успехов выиграл WCG Russia. А потом проиграл в Корее. Затем победил на Пермском Периоде, в «Pro Orky Cup» и еще массе турниров. И опять же неожиданно – проиграл на WCG 2003. И что самое интересное – никто не знает, чего стоит ожидать от него в будущем.

**PC ИГРЫ: Как ты тренируешься? Тебя ведь не видно в клубах.**
Я всегда играл дома на модеме. Правда, перед WCG компа у меня временно не было... он... в общем, испарился... Поэтому я попросил у друга ноутбук – как сейчас помню, второй Pentium был. Страшно неудобно, монитор маленький, клавиатура внизу, но как-то играл. Я до сих пор не тренируюсь в клубах. Там все равно либо дурачишься, либо туповато зависаешь. Не для меня это. В реальной жизни можно это время на гораздо более интересные вещи потратить, а дома – потренироваться в нормальных условиях и с хорошим настроем.

**PC ИГРЫ: Ты отлично сыграл на WCG Russia и после провальной Кореи выигрывал массу турниров. А WCG 2003 проиграл. В чем причина такой нестабильности?**
Именно в том, что я очень эмоциональный игрок. Раньше любая вещь, которая меня злила, могла заставить сдвинуть горы. Сейчас я намного спокойнее, но эмоции никуда не делись. В Корее я сильно перегорел. Не надо было так нарушать режим – стал тренироваться по 15 часов в сутки. Просто потерял ритм и все. А в 2003 – недооценил противников. Еще и играл не на своей мышке, потому что моя любимая Logitech Mini Wheel Mouse Optical глючила. Еще и тренился с корейцами на новых картах, а большинство игр на чемпионате были на старых. Случай помог год назад, но наказал в следующий раз.

**PC ИГРЫ: Что важно, чтобы выигрывать? Что помогало тебе?**
В принципе, профессионал должен знать каноны и основные стратегии. Но выигрыш, а особенно красивый – это всегда «своя игра». Надо чувствовать, что ты делаешь, и не повторяться.

**PC ИГРЫ: Для чего выигрываешь, на что тратишь свои деньги?**
«Я дерусь, потому что дерусь». Это адреналин, вызов. Только в таком случае Starcraft может быть мне интересен. Деньги играют небольшое значение – я нормально обеспечен. Помню, на первый выигрыш (рублей 150) – сходил в Мак. А деньги с WCG разошлись на карманные расходы.

# КИБЕРПАПАРАЦЦИ

КИБЕРПАПАРАЦЦИ ПОДКРАДЫВАЕТСЯ НЕЗАМЕТНО. ОН ЖУТКИЙ СКАНДАЛИСТ И ЛОВИТ САМЫЕ ВЕСЕЛЫЕ И ЗАБАВНЫЕ МОМЕНТЫ В ЖИЗНИ СПОРТСМЕНОВ. ТАК ЧТО ОТНЫНЕ БУДЬТЕ НАЧЕКУ, ГЕРОИ КИБЕРСПОРТА! КСТАТИ, ПАПАРАЦЦИ ТЩАТЕЛЬНО ПРОВЕРЯЕТ НАШ ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК, И ЕСЛИ ПРИДЕТ ЧТО-ТО ИНТЕРЕСНЕНЬКОЕ – С УДОВОЛЬСТВИЕМ ПРЕДСТАВИТ ФОТО ВСЕЙ СТРАНЕ.



Русская звезда Unreal2, FM|Navigator: Спят усталые игроки… мышки спят…

Virtus.pro > Sally. Аполлон. Вид сзади

Уважаемый судья wOrma и знаменитый квакер mikes уверены: СЧАСТЬЕ ЕСТЬ!!!

Многократный менеджер CS команд Killo ест мороженое. Ну.. все же по-разному едят…

Априллер Hobbit позирует в этот момент профессиональному фотографу, честное слово!

КС игрок, кумир многих, F_1N, похоже, раздобыл себе принцессу, и на данный момент старательно заворачивает ее в ковер

Cooller, наш чемпион… с детства имеет страсть к пистолетикам

текст: Си Джей Браво

## ЕЩЕ ОДИН EVERQUEST



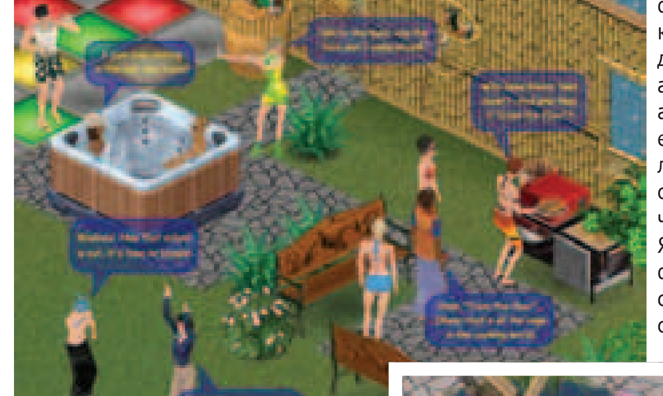
Компания **Sony Online Entertainment** продолжает неустанно ковать продолжения к популярнейшей онлайновой вселенной ***EverQuest***. Недавно анонсированный адд-он ***EverQuest: Gates of Discord*** обойдется поклонникам в $29.99; правда, за эту сумму они получат не только дистрибутив с игрой, но и некий осязаемый уникальный подарок в комплекте с виртуальной магической вещью. Седьмое (!) по счету дополнение будет включать в себя сотню дополнительных альтернативных спецспособностей (Alternate Advancement Abilities), новый класс – Berserker, новые квесты, рецепты для создания



вещей и т.д. В немалой степени адд-он будет ориентирован на «ветеранов-эверквестеров»: например, все свежие боевые локации будут предназначены для персонажей минимум 50-го уровня. Кроме того, к списку наиболее интересных особенностей следует отнести также и новую систему (Tribute System), позволяющую игрокам покупать атрибуты, навыки и эффекты в своих родных городах. Оформить предварительный заказ на Gates of Discord можно будет в начале февраля этого года.

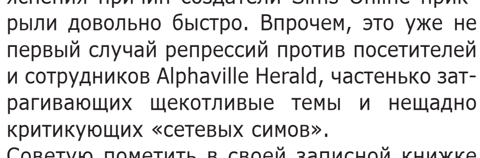


## ОТКРОВЕНИЯ КИБЕРПРОСТИТУТКИ



Зарабатывать на жизнь своим собственным телом уже не актуально: очень неплохие деньги реально приподнять, предоставляя страждущим интимные услуги в виртуальном мире. Об этом поведала сайту **The Alphaville Herald** (**www.alphavilleherald.com**) киберпроститутка и владелица виртуального борделя Hotel Erotica (**www.geocities.com/hotelerotica**), известная в мире ***Sims Online*** под псевдонимом Evangeline. По ее словам, ей удалось организовать публичный дом на просторах города Alphaville, который пользовался большой популярностью его жителей. Развлекая клиентов, Эвангелина не гнушалась самых жестких порноприемов, включая садо-мазохистские и фетишистские штучки, лесбийский секс и т.д. и т.п. По утверждению Эвангелины, за один «сеанс» она получала до $50 в реальном денежном эквиваленте, а ее услуги были настолько популярны, что ими пользовались и сотрудники компании-разработчика **Maxis**.

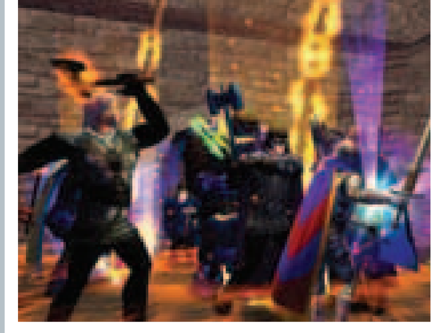
Является ли правдой данная информация, проверить весьма сложно, но аккаунт ведущего сайта без вразумительного объяснения причин создатели Sims Online прикрыли довольно быстро. Впрочем, это уже не первый случай репрессий против посетителей и сотрудников Alphaville Herald, частенько затрагивающих щекотливые темы и нещадно критикующих «сетевых симов».



Советую пометить в своей записной книжке описанный Эвангелиной способ заработка – он выглядит вполне реальным и востребованным...

## БЕСПЛАТНОЕ РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ DARK AGE OF CAMELOT

Разработчики из **Mythic Entertainment** недавно сообщили о своем новом большом проекте под кодовым названием ***Frontiers***. Это будет бесплатное расширение для онлайновой RPG ***Dark Age of Camelot***, доступное для свободного скачивания через интернет. Дополнение радикально модифицирует самую важную часть геймплея – систему масштабных баталий между королевствами (Realm vs. Realm). Разработчики четко определили три основных цели, которых они намерены твердо придерживаться при создании Frontiers: улучшение системы поиска RvR-сражений, расширение тактических возможностей и разнообразия поединков и оптимизация вознаграждений за участие в боях «стенка на стенку». Уже точно известно, что одним из самых значительных изменений станет объединение пограничных RvR-зон в один «регион», что устранит проблемы «зонинга» и облегчит возможности общения между игроками. Дата релиза пока не сообщается, однако закрытое тестирование намечено на февраль этого года.



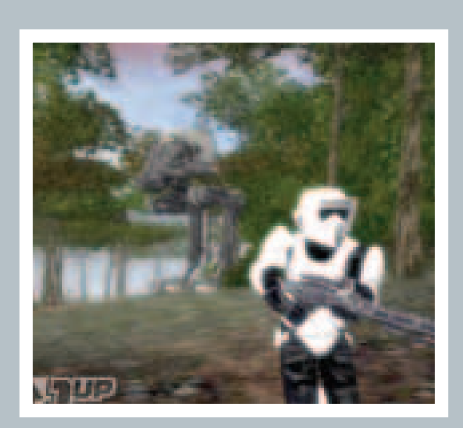


## CCP УСТАНАВЛИВАЕТ КОНТРОЛЬ НАД EVE ONLINE



Компания **CCP** (английская аббревиатура, не путать с «социалистической республикой»), заключив соглашение с **Simon & Schuster Inc.** и **Vivendi International**, вернула себе права на издание своей же MMORPG ***EVE Online***. Теперь игру можно скачать с сайта www.eve-online.com и завести аккаунт за скромную сумму – $19.95. Очевидно, дела у CCP идут неплохо, ведь буквально через пару недель разработчики выпустили бесплатное расширение ***Tech Level 2***, серьезно улучшающее производительность и функциональность игры, а также оптимизирующее интерфейс.

## BATTLEFIELD 1942 + STAR WARS = ???



В отсутствие официального анонса сайт **GameSpot** и журнал **Official U.S. PlayStation Magazine** поделились информацией о разработке онлайнового 3D-экшена ***Star Wars: Battlefront***, по своей концепции очень похожего на ***Battlefield 1942***. Игру под присмотром **LucasArts** делает компания **Pandemic Studios** для *Xbox*, *PlayStation 2* и PC. Поклонникам сетевых побоищ и вселенной Звездных Войн в рамках игры предоставят несколько карт, на которых республиканцы будут противостоять Сепаратистам, а Повстанцы – Имперцам (других комбинаций не предусмотрено). Кроме того, обещано наличие оригинальной военной техники, включая AT-AT, X-Wing и т.д.

## УКРАДЕНА АЛЬФА-ВЕРСИЯ WORLD OF WARCRAFT

Последний месяц прошедшего года вряд ли был радостным для поклонников ***World of Warcraft***. Компания **Blizzard** и так не торопится при разработке своих игр (что, правда, положительно сказывается на их качестве); тут еще и запуск бета-версии жадно ожидаемой MMORPG был официально перенесен с конца 2003-го на начало 2004-го. А еще через пару недель после этого хакерский сайт **Skull's Hack Site** поделился информацией об утечке альфы, к которой уже сделан работающий крэк. Впрочем, толку от двухгигабайтной альфы для ценителей пиратской продукции практически никакого: поскольку соединиться с сервером не удастся, реально можно лишь потестировать опцию создания персонажей. Тем не менее, над запуском неофициального сервера в данный момент трудится команда **Warforge**, скандально известная эмуляторами **Battle.net** для бета-версий оригинального ***Warcraft III*** и адд-она ***The Frozen Throne***. Правда, на появление открытых серверов WoW, аналогичных бесплатным шардам ***Ultima Online***, надеяться все же не стоит даже в случае успешных действий Warforge – вряд ли Blizzard допустит такой беспредел...

## ВЕРНИТЕ МОЕ ОРУЖИЕ!

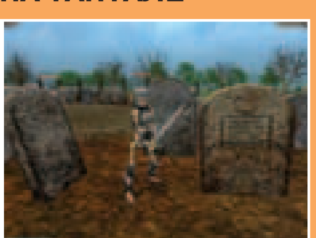




Один из китайских окружных судов обязал разработчиков из компании **Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd.** вернуть 24-летнему Ли Хонгчену виртуальные сбережения и биохимическое оружие, а также выплатить компенсацию за моральный ущерб в размере 10 000 юаней (~$1200). Именно такую сумму потратил игрок на оплату онлайновой RPG ***Hongyue*** (или ***Red Moon***), прежде чем оставшийся неизвестным хакер похитил его виртуальную собственность, используя дырки в защите сервера.

## РАЗБОРКИ НА ТАНТАЛЕ





Первая российская MMORPG ***«Сфера»*** постепенно набирает обороты и обрастает новым интересным содержанием. К примеру, 18-го декабря (ровно через месяц после появления игры в продаже) к игровой территории был присоединен свеженький остров Тантал. В первую очередь, он предназначен для PvP-поединков. На новой территории совсем нет замков, там не действуют кармические законы, а значит, ничто не препятствует нападению одних игроков на других. Максимум, что можно там потерять – это свои вещи. Зато при некоторой доле везения опыта можно заработать просто кучу! Кроме того, игроки смогут найти на Тантале торговое поселение Обол и уникального монстра, в loot'е которого содержится кристалл для редкого артефакта – скрижали замков.

Так уж сложилось, что когда разговор заходит о Flash-играх, большинство геймеров морщат нос, будто пахнуло сероводородом. Действительно, интернет наводнен «шедеврами» типа «Убей телепузика» или «Настучи Бушу-младшему», которые можно воспринимать лишь в качестве приколов. Играть в такие игры строго противопоказано ведущими диетологами страны. Но! Москва не сразу строилась, Кармак не с первой попытки слабал DOOM и даже Тарантино, прежде чем стал великим режиссером, набирался опыта, работая в видеопрокате. Flash-игроделы в большинстве своем – любители, однако кто знает, какая судьба ожидает их в дальнейшем. Возможно, новый Ромеро уже на подходе, но в данный момент он как раз завершил творить очередную версию популярного Flash-баловства Russian Roulette.

текст: Иван «Nemezido» Гусев

# ИГРЫ НА FLASH

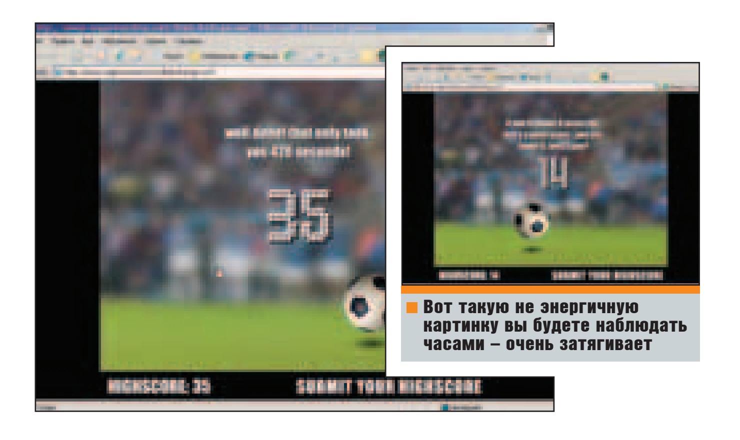
## КАК УБИТЬ СВОЕ РАБОЧЕЕ ВРЕМЯ

## KICK-UPS

**www.vagenisonline.com/flash/kickups.swf**

Незамысловатое времяпрепровождение под названием ***Kick-Ups*** обладает одной важной особенностью – оно затягивает. Казалось бы, что может быть проще подбрасывания в воздух футбольного мяча левым кликом мыши? Ан нет, через минуту понимаешь, что законы физики в игре свои собственные, с Ньютоном не знакомые. Подлец-мяч так и норовит убежать от курсора и шлепнуться на землю, после чего на экране появляется насмешливая надпись: «Неплохо, если вы – ребенок младше шести лет. Вам ведь меньше шести лет, не так ли?» Приходится доказывать нахалу, что ты в свое время обращался с футбольным мячом не хуже Роберто Баджо, но в выпускном классе повредил мениск. За нехитрой забавой пролетают полчаса, а то и час.

Размер: 52Kb
Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2 / 5



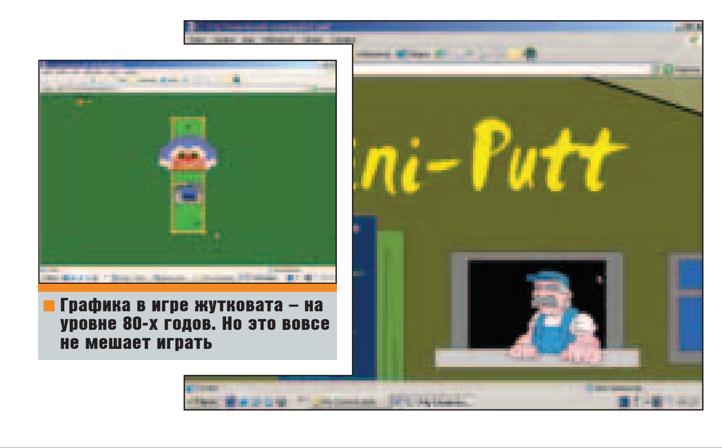

Вот такую не энергичную картинку вы будете наблюдать часами – очень затягивает

## MINI-PUTT 2

**www.vagenisonline.com/flash/miniputt2.swf**

Гольф. Только не надо судорожно вздрагивать! Да, любителей гольфа в наших краях раз-два и обчелся, однако ***Mini-Putt 2*** – это еще и логический паззл. Первый же взгляд на Mini-Putt 2 вызывает приступ ностальгии. Здесь царит дух ***Incredible Machine*** и ей подобных. Поле для игры полно сюрпризов: желобы, неожиданные преграды так далее. Точность и сила удара вторичны, главное – решение паззла и преодоление преград. Зачастую достаточно легкого удара, направленного в нужную сторону В оффлайне доступен только режим практики. В онлайне – совсем другое дело: достойные соперники и честь угодить на доску почета.

Размер: 751Kb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 3 / 5



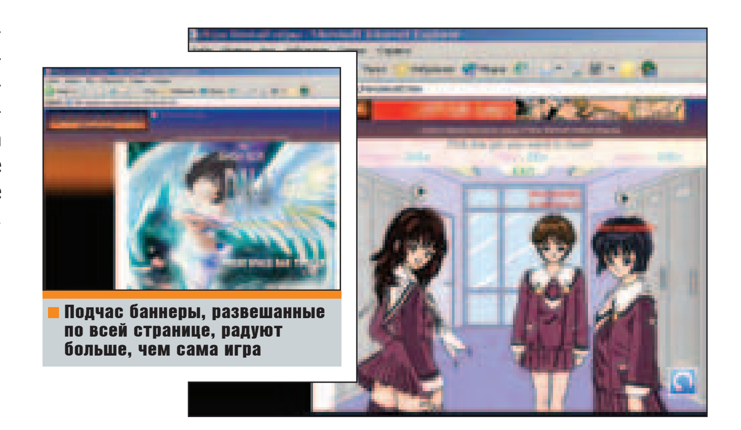

Графика в игре жутковата – на уровне 80-х годов. Но это вовсе не мешает играть

# DNA 2 GIRLS

**http://gogame.ru/games/erotic/html/ero05.htm**

Flash-хентай пока что предлагает лишь посредственную графику и многочисленные баннеры «Сделаем минет без презерватива». Одна из таких – ***DNA 2 Girls***. Загрузившись, игра обещает знакомство с чудесными девочками. Задача игры, сильно напоминающей культовую среди хентай-ценителей ***True Love***, проста – надо соблазнить как можно больше девушек. К сожалению, вскоре выясняется, что большинство девушек пока в игру не включены и «клеить» их бессмысленно. В результате, мы быстро и навсегда разочаровываемся во Flash-хентае и в седьмой раз устанавливаем на винчестер все тот же True Love. По крайне мере, там все честно – если есть девушка, значит, ее можно соблазнить.

Размер: 1.9Mb
Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2 / 5



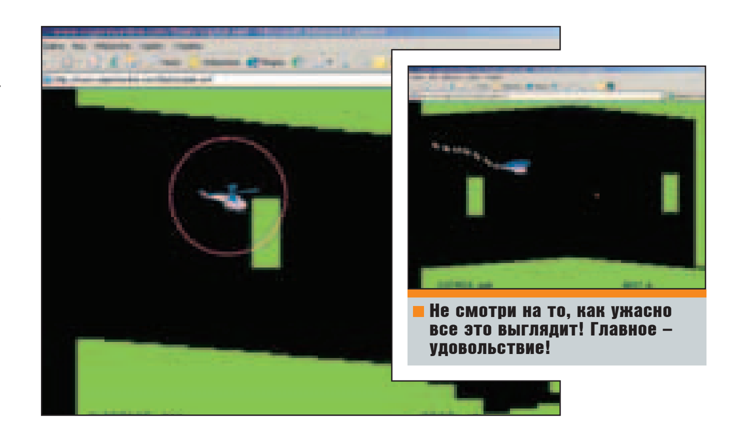
Подчас баннеры, развешанные по всей странице, радуют больше, чем сама игра

# COPTER

**http://www.vagenisonline.com/flash/copter.swf**

Помнишь ужасную миссию из ***GTA 3: Vice City***, где надо было при помощи игрушечного вертолета установить бомбы в многоэтажке? Конечно, с ней справились почти все... вот только кто заплатит за седые волоски, что появились в наших шевелюрах? А теперь поверь мне на слово: управление вертолетиком поможет принести много-много радости. Если ты играешь в ***Copter***. Игра выглядит простенько, но обладает главным достоинством бесплатных игр – заставляет играть снова и снова. Ты ведешь вертолет по узкому туннелю, облетая преграды. Чем больше километров удастся одолеть, тем лучше. Но финал один: врежешься... И нажмешь на «Play Again». Твердая «четверка»!

Размер: 44Kb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 4 / 5



Не смотри на то, как ужасно все это выглядит! Главное – удовольствие!

# DROP-OFF

**http://www.vagenisonline.com/flash/dropoff.swf**

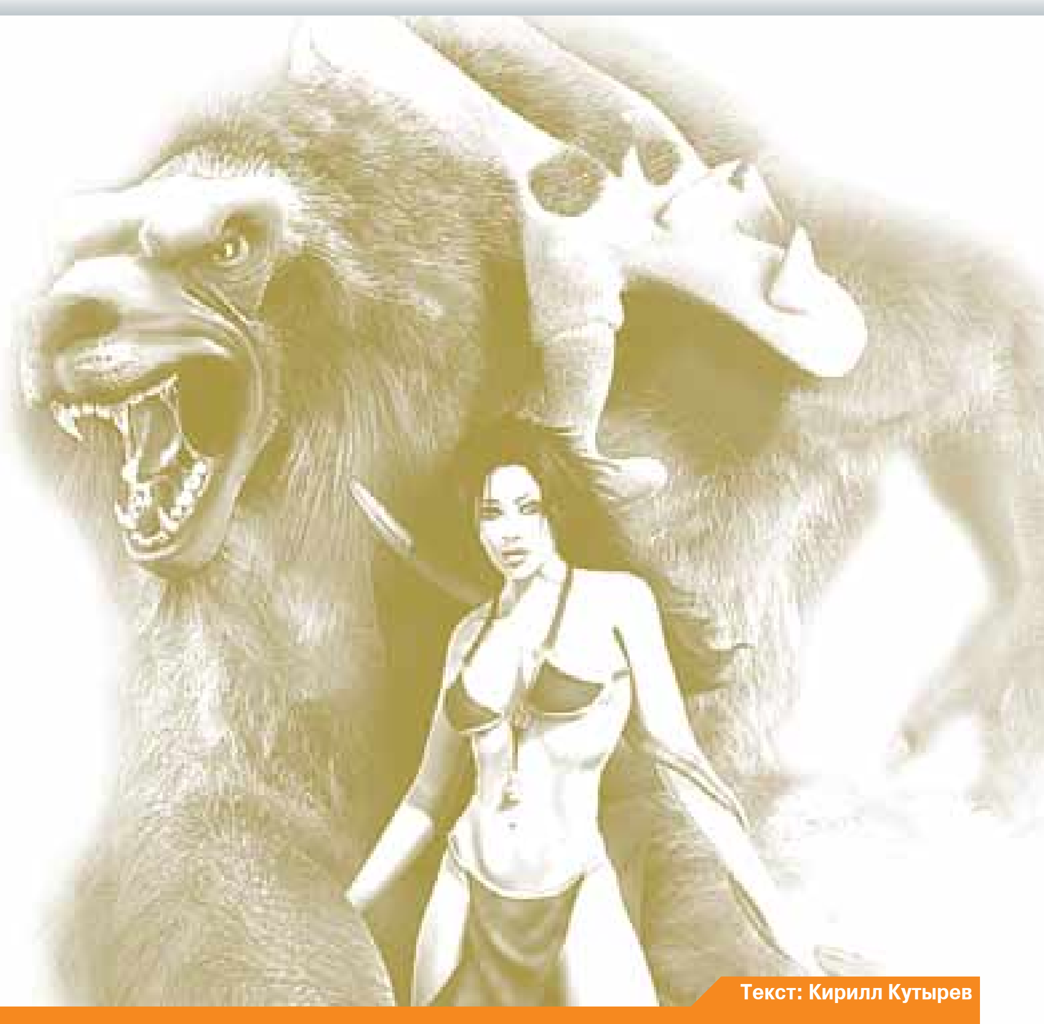
Лучшая игра в подборке. И не только потому, что игра частично в 3D, а благодаря геймплею. Задача кажется простой: на сноуборде сигаешь вниз с горы и проделываешь в воздухе несколько трюков. Это увлекает настолько, что перестаешь отслеживать счетчик метров, оставшихся до земли и... хрясь! Ошметки тела разлетаются по снегу, кровь заливает дисплей. Новая попытка. Теперь ты не заботишься о трюках, думая лишь о том, как бы не сломать хребет, успешно приземлиться на свои две и... не получаешь ни очка. Потом добиваешься баланса между количеством трюков и качеством приземления, и начинаешь играть. Счастье есть!

Размер: 859Kb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 5 / 5



Научиться правильно приземляться – это самое главное

Одним из наиболее ярких интернет-проектов на сегодняшний день является Savage. Привлекательный по многим причинам, он составляет серьезную конкуренцию самым знаковым онлайновым проектам этого года. Дело не только в динамике происходящих битв и чувстве слаженности командной игры, но и в доступности для каждого пользователя глобальной сети. Масштабность сражений поражает; тактические возможности изумляют, а ощущение «общего дела» настраивает на нужный лад.



Текст: Кирилл Кутырев



# СЕТЕВАЯ ДИКОСТЬ

## Savage: The Battle for Newerth



Здесь нет общих рейтингов игроков, нет четкой персонализации; тебе никто не скажет, что ты – тот самый герой, победивший в четырехстах тридцати двух сражениях и не привыкший сдаваться. Героями здесь становятся лишь на одну игру – на те тридцать или шестьдесят минут, когда ты чувствуешь, что именно от тебя зависит судьба таких же сорока неспящих игроков.

Концепция игры проста: необходимо уничтожить вражеский Stronghold до того, как это сделает противник. После подключения к серверу тебе предлагается выбор – возглавить команду или стать одним из солдат, непосредственным орудием достижения цели. Стать первым – значит взять на себя ответственность за всю команду (до 32-х человек). Даже при наличии высококлассных силовых исполнителей неумелый коммандер в считанные минуты может свести общие усилия на нет. В то время как под руководством талантливого коммандера даже середнячки способны добиться победы. Почуяв слабину в управлении боем, солдаты могут устроить коммандеру импичмент и общим голосованием низвести до простого рабочего.

## СОЛДАТСКАЯ ДОЛЯ

Выбрав путь воина, ты запросто можешь стать катапультой и под прикрытием двадцати преданных собратьев разнести в щепки вражескую базу. Но удел храбрых воинов – не только сражения; иногда стоит снизойти до сбора ресурсов и постройки оборонительных сооружений. Точка респауна, построенная и удержанная в нужном месте, зачастую играет ключевую роль во всем конфликте. Деньги на свое развитие ты можешь зарабатывать либо своими трудами, либо выпрашивать у коммандера. Последнее, как ты понимаешь, – не путь истинного воина.

Savage хорош не только фееричным геймплеем, но и своей общедоступностью. Игра абсолютно бесплатна и не слишком требовательна к «железным» ресурсам. В твоем распоряжении постоянно находятся как минимум тридцать рабочих серверов, заполненных хотя бы наполовину. Прежде чем присоединяться к игре, проверь ping time. Обычно лучше всего в этом плане три сервера Multiplay.co.uk. Их предпочитает большинство российских игроков.

Единственной загвоздкой на пути к победе может стать интернет-провайдер. Канал должен быть не просто быстрым, но и обязательно выделенным. Иначе динамика происходящего сведется к подсчету убогих, раздражающих кадров. К примеру, если ты засел где-нибудь на вершине заброшенной башни и достал marksmen bow, для успешного попадания понадобится ping максимум в 150 единиц. Иначе пущенная стрела не просто не попадет в противника, но и раскроет твое местоположение.



Кончились снаряды? Бросай орудие и продолжай бой

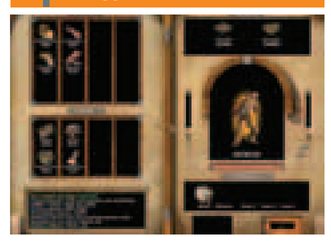
## ВОЙНА НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Теперь о грустном. «Бесплатный» Savage по трафику является непомерно дорогим. Начиная с самого первого десятимегового патча, совершенно необходимого для запуска игры. Далее идет обмен данных с сервером, синхронизация данных и подкачка побочных деталей. Все это выливается в круглую сумму: час игры в среднем обойдется в сорок-пятьдесят безусловных русских рублей. Конечно, если у тебя неограниченный трафик, то это не проблема. Но если нет – приготовься к скорейшим денежным облегчениям. Именно поэтому Savage сложно назвать «домашней» игрой – скорее клубной. Именно там, заплатив условно ту же сумму, можно забыть о прожорливых сетевых требованиях и получить несколько часов безоговорочно захватывающего действа.

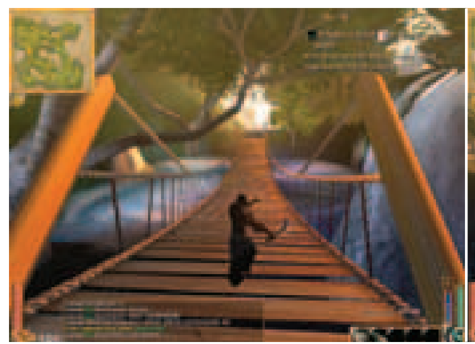
Savage в первую очередь является игрой командной, и индивидуализм здесь приветствуется в разумных пределах. Особенно это заметно при игре малым составом – около десяти человек в команде. В этом случае ваш управленец может контролировать каждого из подчиненных и более рационально использовать имеющиеся ресурсы. Бойня по тридцать человек на сторону имеет свои тонкости и уж точно обладает меньшим тактическим элементом. Выбирая игру, определитесь, хотите ли вы бездумного импульсивного мяса или тонкой, стратегической, почти партизанской войны. По опыту скажу: и то, и другое обязательно стоит попробовать.

Несмотря на новизну проекта, уже появляются кланы и целые гильдии, держащие в страхе рядовых соискателей боевой славы. Определяют их по картинке перед именем игрока. Правда, само явление кланов пока что не распространено и увидеть их можно крайне редко; да и особых восхищений «игрок с картинкой» не вызывает. Но здесь важна не репутация, а сама идея – если это возникло, то обязательно будет развиваться. Это, опять же, исключительно вопрос времени. А в данный момент служба поддержки устраняет основные игровые баги, полирует connect-интерфейс и не спешит выкладывать новые карты. К сожалению, адаптировать игру под рядового «неunlimit» пользователя вряд ли удастся, и Savage так и останется «бесплатным» развлечением для избранных.

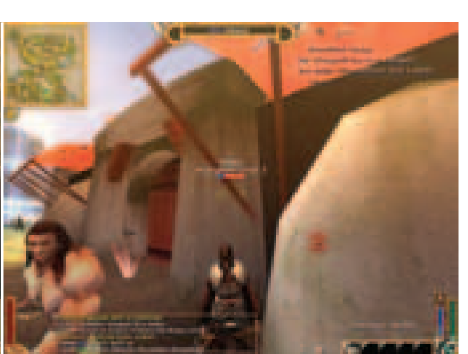
### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



**29 декабря 2003 года издатель игры - компания «Руссобит-М» - и провайдер «Purga Network территория игры» открыли в Екатеринбурге первый бесплатный русскоязычный сервер Savage. По первым отзывам - связь даже из Москвы очень приличная. Адрес сервера - 195.58.6.13 Purga Savage Server. Настоятельно рекомендуем попробовать.**









## БЫСТРЫЙ DVD-RW ОТ LITE-ON

Официальный дистрибьютор компании **Lite-On** в России, фирма **«АЛИОН»**, представила ее новый оптический dual-рекордер – *LDW-811S*. От ранее поставлявшейся модели новинка отличается большей скоростью работы. Три месяца назад «АЛИОН» вывел на российский рынок четырехскоростной dual-рекордер *LDW-411S*. Теперь линейка DVD-рекордеров Lite-On расширяется новой моделью, обладающей восьмикратной скоростью записи дисков DVD+R и позволяющей сохранять 4,7Gb данных всего за 9 минут. *LDW-811S* представляет интерес не только увеличенной скоростью работы, но и поддержкой всех распространенных типов оптических дисков – CD, DVD, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, поэтому при работе с ним не возникнет проблемы несовместимости форматов диска и привода.

Для улучшения работы с носителями низкого качества в новинке применены фирменные технологии Smart-Burn и Smart-X. Разумеется, есть и защита от переполнения буфера чтения, что исключит возможность «сгорания» болванки. Ориентировочная розничная цена составит $200, что достаточно немного для устройств такого класса. Необходимо еще учитывать тот факт, что 8-скоростные модели достаточно новы на нашем рынке, и в ближайшем будущем стоит ожидать снижения цен на них. По сообщению компании, первые поставки уже начались, поэтому появление привода на полках магазинов не заставит себя ждать.



## ИГРАЙ И ПЕЧАТАЙ НА ОДНОЙ КЛАВИАТУРЕ

Любители игры на синтезаторе, которым также приходится много работать на PC, наверняка оценят новинку от **Creative** – клавиатуру, совмещенную с синтезатором. *Prodikeys DM* подключается к компьютеру через порт PS/2 и поставляется в комплекте с мощным, но простым в использовании ПО. Начинающие музыканты могут сразу приступить к игре или выбрать один из режимов работы для обучения, исполнения или сочинения музыки. Например, пяти несложных уроков достаточно, чтобы научиться исполнять любимую песню. Более опытные пользователи могут создавать несложные музыкальные композиции и затем экспортировать свои произведения в форматы MP3, WAV или MIDI. *Prodikeys DM* можно также использовать в качестве стандартного MIDI-контроллера с большинством музыкальных программ.

Клавиатура позволяет управлять продолжительностью звучания, изменением октав и тональностей, предоставляя в распоряжение пользователя до 128 различных музыкальных инструментов, таких как фортепьяно, орган, медные, духовые и ударные инструменты. Кроме того, можно выбрать в качестве аккомпанемента любой из ста возможных музыкальных ритмов (баллада, поп, данс, рок, джаз, фолк, латинские ритмы и др.) Стоит отметить и удобство конструкции – в случае ненадобности музыкальных клавиш их можно закрыть крышкой, которая одновременно будет служить подставкой для рук. Что немаловажно для новичков, цена этого оригинального решения довольно невысока – $90.




## СОСКУЧИЛИСЬ ПО GEFORCE 4?

Казалось бы, **nVidia**, увлеченная выпуском плат серии *FX* для различных ценовых категорий, продолжит это занятие до анонса новой серии, однако – нет: недавно произошло пополнение и в уходящем на пенсию отряде *GeForce 4 MX*. Нежданная новинка зовется *MX 4000*, но увеличенный до четырех знаков номер модели (ранее серия *MX* была представлена платами *420*, *440* и *460*), увы, не означает серьезного отличия карты. Чип поддерживает до 128Mb 128-битной памяти (в данном контексте говорится о плотности чипов DDR) и работает на частоте 275MHz; память же трудится на 400MHz.

Плата оптимизирована для производства в низкопрофильном варианте; ожидается, что основными ее покупателями будут не отдельные пользователи, а крупные OEM-заказчики, которых привлечет низкая цена модели и сравнительно высокая для этого класса производительность. В принципе, *MX 4000* мог бы составить конкуренцию даже более мощным платам (веским аргументом в этом случае была бы цена), но, увы, узкая 64-битная шина доступа к памяти значительно снижает производительность. Впрочем, как вариант для бюджетного офисного и домашнего компьютера она отлично подойдет. Розничная цена составит примерно $50-60 за коробочный вариант поставки. Если же ты хочешь красивых и быстрых игрушек, то стоит посмотреть на более дорогие карточки.




## MSI: ДАЕШЬ МОЩНЫЙ BAREBONE!

Компьютеры, называющиеся «barebone», представляют собой платформу, снабженную графическим и аудио-адаптером, периферийными устройствами и другими дополнениями – в зависимости от модели. Как правило, они выполнены в небольшом стильном корпусе, который обладает расширенными по сравнению с обычным PC возможностями управления различными функциями без загрузки ОС. Здесь пойдет речь о несомненно перспективной серии *MSI Mega PC*. Один лишь вид новинок этой серии заинтересует любого: хоть офисного сотрудника, хоть хардкорного геймера.

*Mega PC* доступен в вариантах для *Athlon XP* и *Pentium 4*. Он может полноценно выполнять функции музыкального центра – с помощью кнопок на передней панели или пульта дистанционного управления можно управлять проигрыванием музыки без загрузки операционной системы. Также *Mega PC* позволяет загружать и выводить на экран монитора фото с flash-карт любого типа (на передней панели есть соответствующие разъемы). Это очень удобный, стильный, и при этом относительно недорогой для компьютеров такого класса комплект – розничная цена находится на уровне $330.

Для тех, кто хочет еще большей производительности – ближе к середине 2004 года будет выпущена модель на платформе процессора *Athlon 64*. Вероятно, будет улучшена и графическая составляющая. В итоге эти системы, в прошлом проигрывающие по скорости даже офисным машинам, могут полностью сравняться с самыми быстрыми настольными PC.



## ГИГАБАЙТНЫЙ USB-БРЕЛОК ОТ iRU

Один из ведущих российских производителей, компания **iRU,** представила свой новый USB-брелок объемом в 1Gb. Спору нет, с помощью флоппи уже довольно давно можно перенести разве что немного текстовой информации; приводы CD-RW дешевы и доступны, но процесс записи на них все же слишком медлителен – по сравнению с передачей информации на USB-носитель. Достаточно лишь вставить его в любой компьютер с USB-портом (сейчас уже редко где найдешь систему без оного) – система обнаружит устройство, и можно перетаскивать туда нужные файлы.

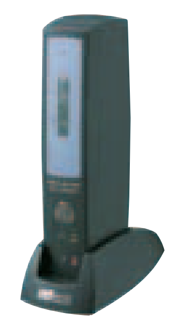
Новинка сертифицирована для работы с портом USB 2.0, что существенно повысит скорость передачи данных при наличии данного разъема в твоем компьютере. Преимущество такой штучки перед любыми пишущими приводами очевидно – перекинуть на нее информацию можно практически с любого PC, причем в считанные минуты или даже секунды. Цена на брелки, вероятно, будет варьироваться в зависимости от места продажи, однако в целом ожидается, что она будет несколько ниже западных аналогов. Вообще же стоимость таких устройств неуклонно снижается – из-за удешевления производства используемой в них flash-памяти. Ориентировочная цена составляет $280.



## ЕЩЕ ОДИН ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ В ИГРАХ

Согласись – даже обладая самой навороченной акустической системой, нельзя почувствовать, как сильно взорвалась ракета, выпущенная из твоего Rocket Launcher'а, или как сильно разбился твой автомобиль. Решить этот вопрос – сломать еще один барьер на пути к полной реалистичности игр – поможет звуковая система *U-Beat 3D VibroWoofer*, которая, будучи положенной на пол, станет создавать мощную вибрацию от каждого взрыва, удара или любого другого звука, требующего сотрясения поверхности.

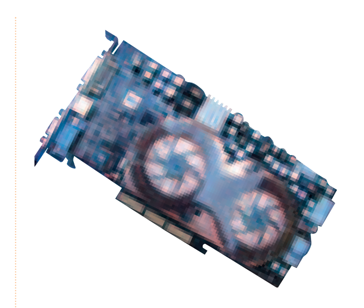
Цена этой системы относительно невелика – $150, хотя ее преимущество перед «простыми» аудио-комплектами стандарта 5.1, 6.1 и 7.1 несколько сомнительно. Но, возможно, истинному геймеру она придется по душе – правда, скорее всего, совершенно противоположно отнесутся к ней твои соседи, если, конечно, они есть. К слову сказать, эффект вибрации распространяется и на ударные в музыке! Для получения максимального эффекта компания рекомендует использовать *3D VibroWoofer* вместе с продвинутыми аудиокартами, которые помогут полностью реализовать всю заложенную в него мощность. Прилагаемый к системе пульт дистанционного управления позволяет регулировать громкость и уровень вибраций, что достаточно удобно – например, при поступлении жалобы от твоих соседей. Когда эти устройства появятся в продаже, пока неизвестно. Скорее всего, найти их будет довольно затруднительно – слишком уж экзотический для нашего рынка товар.



## СДЕЛАЙ ДВА PC ИЗ ОДНОГО!

Надоели вечные споры с братом/сестрой/отцом/другом за право обладания родным PC? Оригинальное решение этой вечной проблемы предлагает компания **Ratoc Systems**. Устройство представляет из себя блок , позволяющий к одному PC подключать два монитора (как с аналоговыми, так и с цифровыми интерфейсами), две мыши, клавиатуры, акустические системы... Обещается довольно простая в сборке схема подключения и настройки. Но, конечно, безупречной производительности ожидать не стоит – подобная «двуликость» может легко загрузить даже *Pentium 4* 3.2GHz, особенно если оба пользователя – заядлые игроки.

Однако если покупка второго компьютера по некоторым причинам невозможна, а работать/играть часто приходится нескольким людям, то стоит обратить внимание на подобные штуки – они уже довольно давно выпускаются различными компаниями. Нельзя сказать, что они широко представлены в магазинах, но при желании найти можно. Конкретно эта модель стоит $205, что, во-первых, значительно дешевле выпущенных ранее аналогичных устройств, а во-вторых, весьма компактна – на твоем столе будет стоять стильная коробочка высотой 22 см и длиной 8 см, что, согласись, много меньше даже самого компактного корпуса.



## ВИДЕОКАРТЫ ОТ XGI УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Сложившаяся на рынке видеокарт монополия двух графических гигантов – **ATI** и **nVidia** – заставляет испытывать некоторый скептицизм, когда читаешь пресс-релизы о выпуске чипов от других компаний. Вот, например, финская контора **BitBoys Oy**, которая уже несколько лет исправно выпускает анонсы своих новых «мега-чипов», которые на деле оказываются лишь текстом на экране. Но появившиеся всего лишь менее года назад заявления от компании **XGI** реализовались во вполне осязаемые коробки на полках магазинов. Разумеется, новинка заинтересовала журналистов, которым наскучило сравнивать платы nVidia и ATI, соревнующихся в пикантности суффикса (*Radeon SE*, *XT*, *Pro* – *GeForce FX*, *Ultra*, *XT*, *SE*). Компания собирается выпустить линейку своих плат, различающихся ценой и техническими характеристиками.

В продажу вышла пока только топовая модель *Volari Duo V8 Ultra*, на борту которой целых два графических процессора. Первые тесты неоднозначны: в некоторых карта близка по производительности к *Radeon 9800 Pro*, в других – серьезно отстает. Впрочем, это лишь первые поставки – в ближайшем будущем видеокарты наверняка подвергнутся апгрейду, и, возможно, покажут более высокие результаты.

Кстати, читая обзоры, мне не встречалось особых нареканий по поводу программного обеспечения к этим видеокартам – а ведь это их самые-самые первые версии; у компании фактически нет пока широкого опыта по оптимизации к различным режимам и программам – что, конечно, говорит о серьезности подхода XGI к своей продукции.

# ХРАНИЛКА ГИГАБАЙТОВ

Текст: test_lab

## СПИСОК УСТРОЙСТВ

- WD 400BB-75DEA0
- Seagate ST340014A
- Samsung SP0612N
- Samsung SP0411N
- Maxtor 6E040L0
- Maxtor 6Y060L0
- HITACHI IC35L060AVVA07-0
- HITACHI HDS722540VLAT20

**Благодарности: test_lab благодарит за предоставленное оборудование компанию «Сетевая лаборатория» www.netlab.ru, тел. 500-03-05**

Почти каждый современный PC имеет жесткий диск. От его быстрой, надежной и безотказной работы зависит сохранность данных, комфортность работы и игры. Основные показатели у всех тестируемых винчестеров примерно одинаковы – работает рыночная конкуренция. В то же время, помимо основных параметров, определяющих быстродействие, существуют параметры второстепенные – шум, вибрация и нагрев. Попробуем разобраться, какие из них подходят для домашней геймерской системы больше остальных. В нашем тестировании приняли участие восемь винчестеров самых известных производителей, емкостью 40 и 60 гигабайт.

## СТРАТЕГИЯ ПРИОБРЕТЕНИЯ HDD В ДВУХ СЛОВАХ

Как построить домашнюю игровую систему? Одни ставят мощные видеокарты и процессоры, снабженные шумными системами охлаждения; другие заботятся о комфорте и подбирают малошумные компоненты – видеокарты с пассивными радиаторами, не самые мощные процессоры с тихими вентиляторами. По таким же критериям можно подбирать и винчестер: некоторые из них достаточно сильно гремят сами по себе, некоторые ощутимо нагреваются и требуют навески «карлсончика». Отдельным винчестерам удается совмещать и то, и другое – хотя и по быстродействию они зачастую показывают неплохие результаты.



Сравнительный график времени случайного доступа в миллисекундах. Чем меньше время – тем быстрее винчестер

## КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОДКЛЮЧИТЬ СВЕЖЕКУПЛЕННЫЙ ВИНЧЕСТЕР?

В компьютерных корпусах всегда имеется место для крепления винчестера: оно находится под отсеком для 5.25''. Винчестер является 3.5'' устройством, поэтому его можно закрепить в отсеке прямо под дисководом, хотя лучше все-таки создать условия для свободной циркуляции воздуха. Винчестер подключается к контроллеру материнской платы при помощи 80-жильного шлейфа. Старый 40-жильный также будет работать, но скорость передачи данных будет ниже – не более 33Mb/сек. вместо возможных 100 или 133Mb/сек. (хотя одному винчестеру требуется лишь порядка 60Mb/сек.). Жесткий диск лучше не вешать на один шлейф с CD- или DVD-ROM – они будут тормозить его работу.

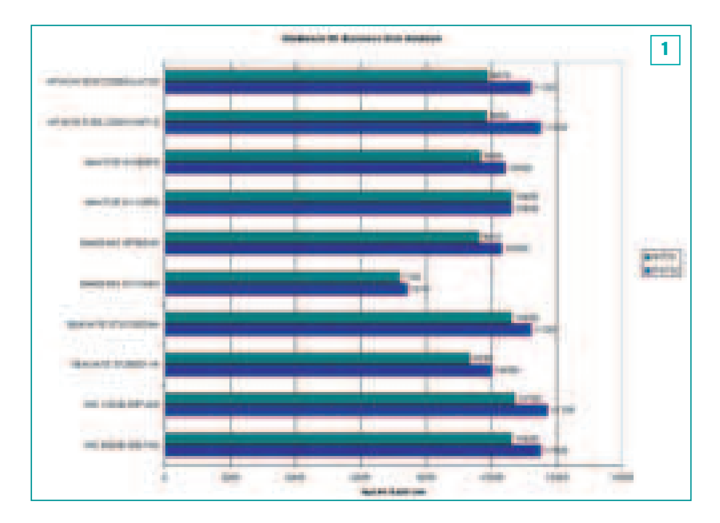
На современных системных платах обычно присутствуют несколько разъемов для подключения HDD или CD/DVD-ROM'ов. Для винчестера лучше выбрать разъем с надписью IDE1 – диски, подключенные к этому контроллеру, будут для системы первыми по порядку.

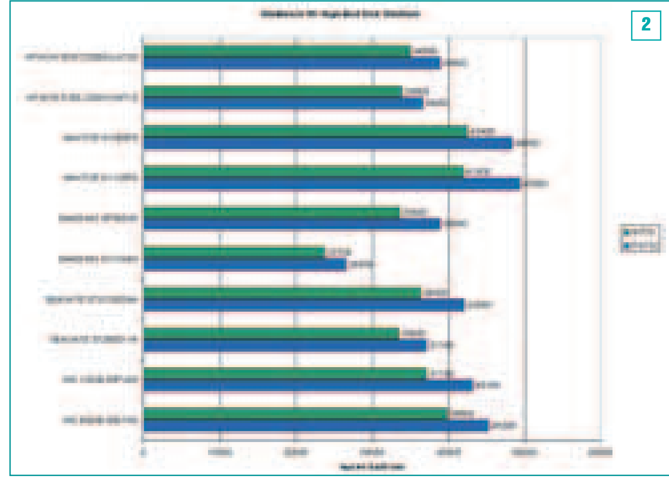
Сначала при помощи перемычек необходимо сконфигурировать HDD в качестве основного (master) или вспомогательного (slave) устройства. Это можно сделать двумя способами: явно, когда перемычкой устанавливается положение master/slave, и при помощи опции Cable Select (CS), когда положение определяется в зависимости от того, к какому разъему на кабеле подключен винчестер. На одном шлейфе обычно три разъема: синий – вставляется в разъем материнской платы, черный на противоположном конце – master, серый в середине – slave. Подсказки по расположению перемычек обычно содержатся в наклейке на корпусе винчестера.

После физического конфигурирования надо «научить» компьютер работать с новым накопителем – это делается в BIOS, меню 'Standart CMOS Features' – там можно просмотреть данные об установленных винчестерах. Если подключено вроде бы правильно, а диска нет, можно попробовать нажать [Enter] на каждом из предлагаемых вариантов расположения винчестера (IDE Primary Master и т.д.) – мы попадем в еще одно подменю, где можно выбрать опцию IDE HDD Auto-Detection. В старых вариантах CMOS пункт IDE HDD Autodetection находился отдельно в главном меню.

Если обнаружить винчестер все-таки не удалось – придется искать ошибку. Сперва надо проверить, подключено ли питание. Далее: если лампочка активности винчестера постоянно горит – это верный признак того, что два устройства выбраны как master или slave одновременно, или того, что шлейф винчестера вставлен неправильно. Компьютер надо как можно скорее отключить и устранить ошибку.

Когда HDD обнаружен, требуется его отформатировать. Если винчестер в компьютере один, можно приступить к установке *Windows* – программа установка самостоятельно проведет форматирование, спросив о желаемом количестве логических дисков и их размере. Можно «разбить» диск вручную, загрузившись с дискеты/компакт-диска, или воспользоваться средствами уже установленной на другом винчестере *Windows XP*.





## КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Мы оценивали быстродействие винчестеров при помощи двух тестовых пакетов: *Intel IOMeter* и *ZiffDavis WinBench99*.

Тест Intel IOMeter проводился по двум шаблонам – File Server и Web Server, эмулирующими реальную нагрузку на File и Web серверы. Результаты этих тестов показывают скорость работы винчестера при множестве параллельных запросов к диску. В играх это редкость, но все большую популярность приобретают локальные домовые сети, и пользователи обычно открывают для друзей доступ к своим папкам.

Тесты ZiffDavis WinBench99 позволяют протестировать время случайного доступа – это наиболее показательная характеристика при оценке «проворности» винчестера. WinBench99 High-End Disk и Business Disk позволяют оценить скорость работы в Windows при работе с «тяжелыми» приложениями типа *Adobe Photoshop* в первом случае и с офисными приложениями типа *Internet Explorer*, *Microsoft Office* во втором.

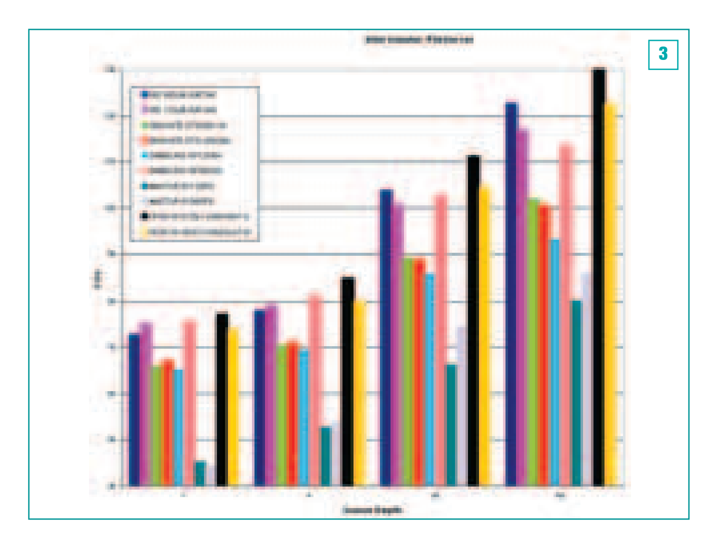
Акустические характеристики оценивались ночью, при подключении к блоку питания без вентилятора.

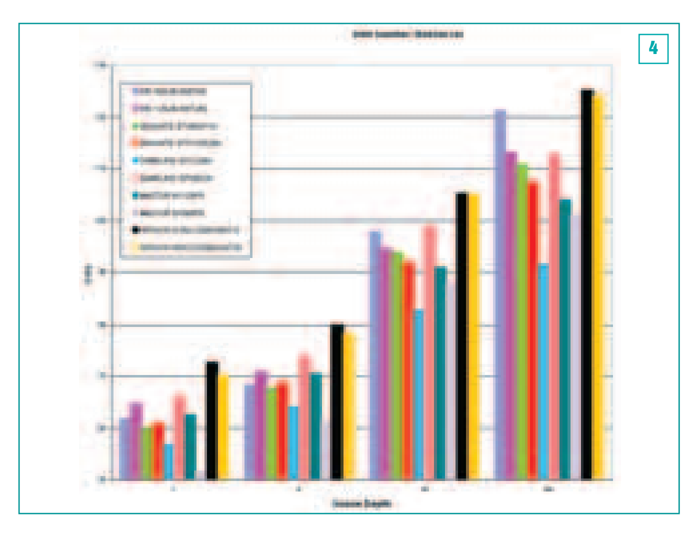
Значение температуры снималось со SMART-статуса винчестера при помощи утилиты *SpeedFan 4.09* (**http://www.almico.com/speedfan.php**). Измерения проводились на винчестерах сразу после прохождения тестов, это примерно полчаса интенсивной нагрузки. Винчестер находился вне корпуса, что давало ему возможность полноценно охлаждаться.

## ВЫВОДЫ

Для игровой системы, в которой доступ к данным происходит эпизодически – при загрузке игры или смене уровня, быстродействие диска не имеет решающего значения. Гораздо более важным является скорость работы видеокарты, памяти и процессора – от них напрямую зависит игровой комфорт. Тем более что по быстродействию представленные в обзоре винчестеры отличаются несущественно. Исходя из этого, test_lab рекомендует выбирать диски для игровой системы не по значениям производительности, а глядя на графики чтения. Также стоит учитывать два взаимосвязанных «второстепенных» параметра – шумность и нагрев, которые также непосредственно сказываются на комфортности времяпрепровождения за компьютером. «Лучшую покупку» получил диск *Samsung SP0612N*, как наиболее емкая, быстрая, тихая и недорогая модель. «Выбор редакции» пал на диск *HITACHI IC35L060AVVA07-0* – лидер по быстродействию, хотя он достаточно шумен и требует дополнительного охлаждения. Также хотелось бы отметить диск *Seagate ST340014A* за высокое быстродействие, возможность практически бесшумно работать (в тихом режиме) и при этом не перегреваться. Другие накопители, представленные в обзоре, также заслуживают внимания, за исключением разве что винчестера **Western Digital** – за примерно ту же сумму, более привлекательной покупкой представляется, например, один из винчестеров **Samsung**.

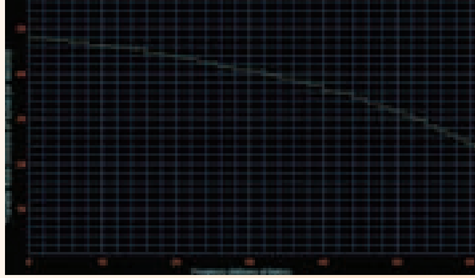
**1.** Сравнительные рейтинги по результатам тестов WinBench99: Business Disk
**2.** Сравнительные рейтинги по результатам тестов WinBench99: High-End Disk
**3.** Сравнительный график по результатам теста Intel IOMeter для File Server. По вертикали – количество операции ввода-вывода, по горизонтали – глубина запроса
**4.** Сравнительный график по результатам теста Intel IOMeter для Web Server. По вертикали – количество операции ввода-вывода, по горизонтали – глубина запроса





## HITACHI IC35L060AVVA07-0



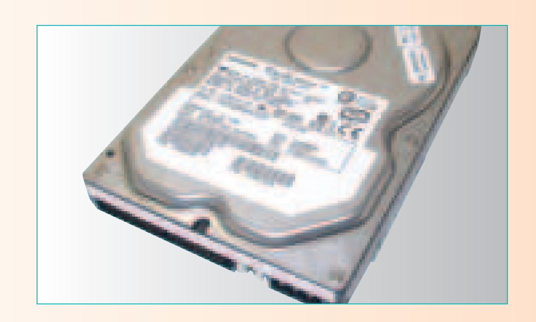
достаточно уверенный график чтения

### ЦЕНА - $72

График чтения у этого винчестера очень хороший, это говорит об устойчивой работе механики. Этот жесткий диск занимает лидирующие позиции как по результатам тестов Intel IOmeter и, так и ZiffDavis WinBench99. Правда, и температура дает о себе знать – всего на один градус ниже максимально допустимой. test_lab настоятельно рекомендует использовать этот винчестер с хорошим охлаждающим вентилятором. Это также наиболее шумный винчестер в обзоре. Звук в нормальном режиме по нынешним временам просто неприлично громкий, в тихом приемлемый, но все равно хорошо слышен. В режиме ожидания слышен металлический звон – и нельзя сказать, что тихий.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 60Gb |
| Количество дисков: | 2 |
| Количество головок: | 3 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 30 дБ |
| Шум чтение/запись: | N/A |

## HITACHI HDS722540VLAT20



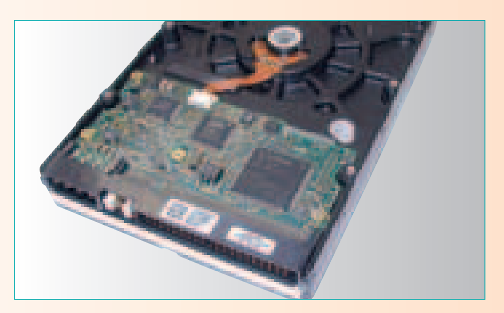




График чтения – практически без замечаний

### ЦЕНА - $55

График чтения также очень хороший. По быстродействию этот диск ненамного отстает от своего собрата в обоих тестах и является одним из лучших представителей обзора. В процессе тестирования диск тоже ощутимо нагрелся: 50 градусов из 55 максимально возможных; test_lab рекомендует устанавливать диск вместе с вентилятором. В нормальном режиме перемещения головки вызывают хорошо слышимый шум, который почти полностью (до уровня, сравнимого с шепотом) устраняется при включении тихого режима. При ожидании звук не громкий, без звона.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 40Gb |
| Количество дисков: | 1 |
| Количество головок: | 1 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 26 дБ |
| Шум чтение/запись: | N/A |

## SEAGATE ST340014A



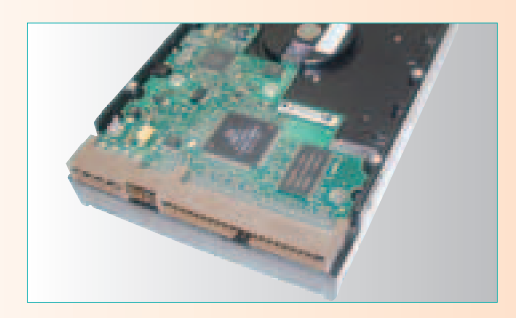




График чтения – присутствуют незначительные зубцы

### ЦЕНА - $57

Этот HDD – твердый середнячок, держится вполне уверенно во всех тестах. Максимальная температура – 60 градусов, поэтому нагрев в процессе работы до 48-ми перегревом можно не считать. Несмотря на это, test_lab рекомендует устанавливать его в просторный корпус с хорошей вентиляцией.
В нормальном режиме диск издает хорошо слышный треск. В тихом режиме шума почти не слышно. В режиме ожидания тише него только Samsung SP0612N, но звук неприятный – жужжание подшипника и низкий гул.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 40Gb |
| Количество дисков: | 1 |
| Количество головок: | 1 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-60 C° |
| Шум (холостой ход): | 25 дБ |
| Шум чтение/запись: | 31 дБ; тихий режим – 25 дБ |

## MAXTOR 6Y060L0



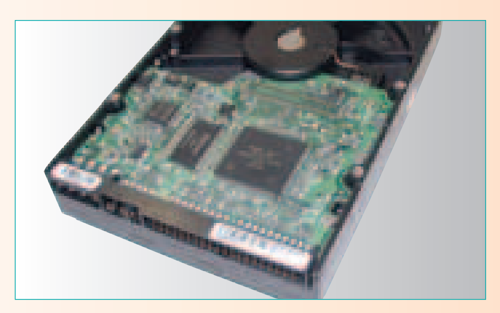




График чтения – практически без изъяна

### ЦЕНА - $66

График чтения Maxtor 6Y060L0 не вызывает нареканий – это говорит об устойчивой к вибрации механике диска. По итогам тестирования этот накопитель показал неоднородные результаты; лидирует в тесте WinBench99 High-End Disk. В ходе тестирования винчестер значительно нагрелся – 50 градусов из 55 возможных, поэтому мы рекомендуем использовать дополнительное охлаждение. В нормальном режиме диск трещит весьма громко, зато в тихом его не слышно совсем. При ожидании можно услышать лишь что-то похожее на шум хорошего вентилятора – ни свиста, ни гула нет. Звук не самый тихий, хотя и не самый громкий.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 60Gb |
| Количество дисков: | N/A |
| Количество головок: | N/A |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 27 дБ |
| Шум чтение/запись: | 35 дБ |

## MAXTOR 6E040L0



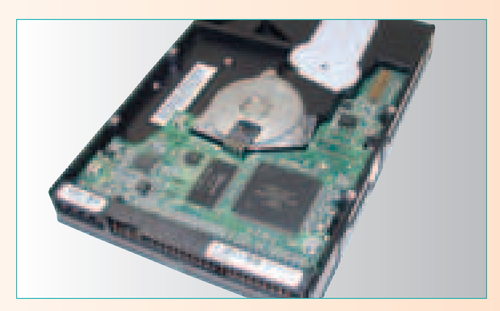




График чтения – практически идеально

### ЦЕНА - $57

Этот накопитель, как и его «старший» собрат от Maxtor имеет практически идеальный график чтения. По результатам тестов этот диск находится на среднем уровне; отстает в WinBench99 Business Disk. В процессе тестирования винчестер не перегревался, поэтому его можно устанавливать в любые относительно просторные корпуса без дополнительного вентилятора. В отличие от предыдущей модели, он сильно шумит в режиме ожидания, зато в нормальном режиме перемещение головки почти не добавляет шума. Установка AAM в тихий режим не влияет на громкость.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 40Gb |
| Количество дисков: | N/A |
| Количество головок: | N/A |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-60 C° |
| Шум (холостой ход): | 27 дБ |
| Шум чтение/запись: | 28 дБ |

## SAMSUNG SP0612N



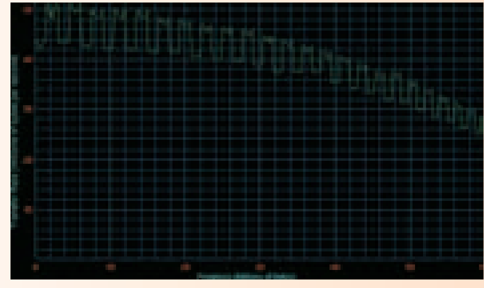



График чтения весь состоит из практически одинаковых зубцов. Несмотря на это, график можно оценить как хороший

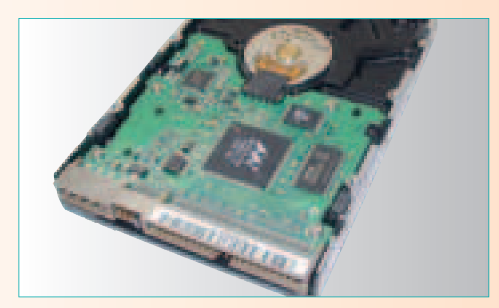
### ЦЕНА - $66

Сам по себе график чтения имеет необычную форму – весь состоит из зубцов; по-видимому, это является следствием применения спецтехнологий Samsung. По результатам тестирования диск показал на удивление стабильный результат – ни в одном из тестов нет явного отставания. К тому же, в процессе работы диск практически не нагревается – его можно использовать даже в тесных корпусах с недостаточной вентиляцией. По шумности в режиме ожидания он самый тихий в обзоре. В нормальном режиме перемещение головок слышно, но негромко; в тихом и вовсе едва-едва.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 60Gb |
| Количество дисков: | 1 |
| Количество головок: | 2 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 27 дБ |
| Шум чтение/запись: | 28 дБ |

## SAMSUNG SP0411N





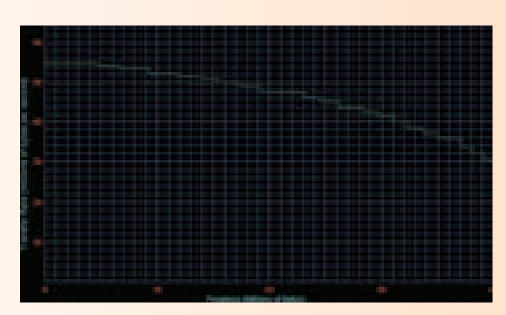


График чтения – отклонения отсутствуют

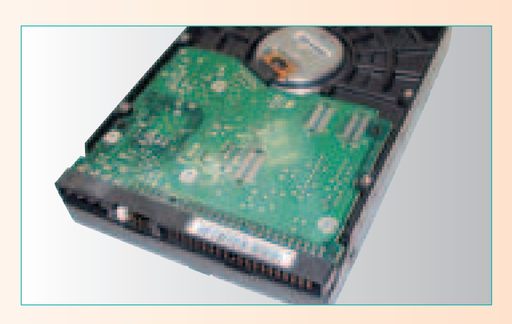
### ЦЕНА - $56

График чтения Samsung SP0411N – один из лучших в обзоре. В тестах диск показал себя достойно, с честью выдержав все испытания без какого-либо отставания от конкурентов. По показаниям SMART он оказался самым холодным после прохождения всех тестов, хотя на ощупь вовсе не казался таковым (скорее, градусов 40). Этот диск подойдет для установки в плохо вентилируемые корпуса. По характеру шума он похож на другой тонкий HDD – Maxtor 6E040L0. Едва слышен звук перемещения головки – как в нормальном, так и в тихом режиме (в тихом еще меньше). Зато в режиме ожидания шум ощутимый, даже чуть громче, чем у конкурента.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 40Gb |
| Количество дисков: | 1 |
| Количество головок: | 1 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 26 дБ |
| Шум чтение/запись: | 28 дБ |

## WD 400BB-75DEA0





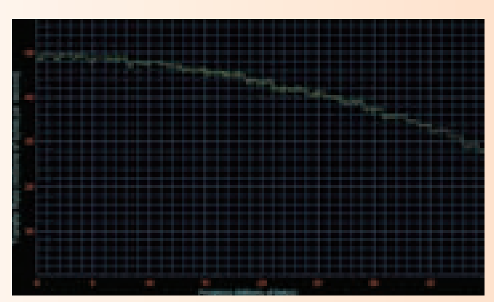


График чтения относительно других участников теста – достаточно «грязно»: испещрен зубцами, это говорит о неустойчивой работе механики

### ЦЕНА - $59

К сожалению, этот накопитель показал не очень высокие результаты: график чтения состоит из зубцов, свидетельствующих о плохой устойчивости механизма диска к вибрации, им же и создаваемой. В процессе износа эта ситуация может только усугубится. Винчестер имеет чересчур большое время случайного доступа; не показывает блестящих результатов в тесте WinBench99, а в Intel IOMeter – аутсайдер. В ожидании он один самых шумных, к тому же звенит. В нормальном режиме хорошо слышен треск головок, который можно ослабить, установив тихий режим.

| | |
|---|---|
| Номинальная емкость: | 40Gb |
| Количество дисков: | 2 |
| Количество головок: | 4 |
| Скорость вращения, RPM (оборотов/мин.): | 7200 |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2Mb |
| Рабочая температура: | 5-55 C° |
| Шум (холостой ход): | 35 дБ |
| Шум чтение/запись: | 38 дБ |

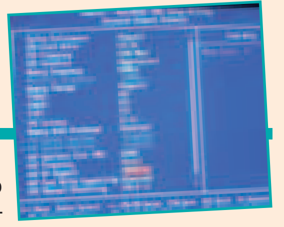
Теперь ты знаешь, какой жесткий диск тебе нужен. В дальнейшем мы познакомим тебя с другими деталями компьютера. Оставайся с нами – и апгрейд перестанет быть проблемой!

## ? ЧТО ТАКОЕ DIMM РАЗЪЕМЫ И СКОЛЬКО ИХ НУЖНО?



В подавляющем большинстве современных компьютеров используется память DDR, разъемы для которой в спецификациях материнской платы обозначаются как DIMM. Изредка можно еще встретить платы со слотами RIMM, но, в основном, они предназначены для высокопроизводительных рабочих станций на основе процессоров *Pentium 4*, поэтому не нужно заострять на них внимание. Тебе же стоит подумать, какой объем оперативной памяти ты хочешь установить на свой компьютер. Если для начала хватит 256Mb, то рациональнее поставить один модуль. Однако если ты хочешь 512Mb и более, то лучше приобрести материнскую плату, поддерживающую двухканальный режим доступа к памяти (это обязательно указано на ее коробке; реже – в прайс-листах), и поставить в систему два модуля памяти (например, два по 256Mb), что несколько повысит общую производительность системы.
Также обрати внимание на то, какие типы памяти поддерживает материнская плата. Если указана, например, поддержка DDR 200/266/333MHz, значит, какая бы память у тебя ни была – она будет работать максимум на 333MHz, не больше. Поэтому имеет смысл брать более продвинутую «материнку» – с запасом на будущее.

## ? ЗАЧЕМ НУЖНО ПРОШИВАТЬ BIOS?



Бывает, что выходит новая ревизия какой-либо модели процессора. «Новый» процессор, разумеется, не имеет никаких серьезных архитектурных отличий от «старого», но твоя, казалось бы, новейшая материнская плата или вовсе перестает его опознавать, или определяет как «Unknown CPU», или как-нибудь еще. Это вселяет пессимистичные мысли о том, что «материнку» приходится менять чуть ли не каждые два месяца.
Однако BIOS – это, в принципе, такая же программа, как и любой драйвер. С выходом «новых» процессоров или обнаружением каких-либо ошибок в самом BIOS'е компания выпускает обновленную версию.
В качестве примера: одна из материнских плат, *ABIT BX6* имела максимальный множитель процессора 5.5X, которого вполне хватало для всех выпущенных к тому времени процессоров. Однако новые *Pentium III* и *Celeron* требовали большего множителя – с прошивкой BIOS стали доступны коэффициенты вплоть до 7.5X.
Разумеется, если CPU несовместим с материнской платой архитектурно, то прошивка BIOS не поможет. Но компания-производитель всегда пишет, какие именно изменения и улучшения принесет перепрошивка на новую версию.

## ? ЧТО ТАКОЕ AGP 8X И НУЖЕН ЛИ ОН?




Начинающие пользователи часто ошибочно считают, что один из важнейших параметров материнской платы – это поддержка режима AGP 8X. На деле же это далеко не главный показатель, и не стоит за ним гоняться ни в материнских платах, ни в видеокартах. Часто видеокарта полуторалетней давности работает намного быстрее современной и более дорогостоящей модели. Поэтому, в первую очередь, надо обращать внимание на другие характеристики: частота самого чипа, частота и объем памяти, система охлаждения. В случае с материнскими платами дело обстоит проще – почти все современные модели поддерживают режим AGP 8X. В случае со старыми платами – не стоит, опять-таки, обращать на это особое внимание.

## ? КАКИЕ БЫВАЮТ ИНТЕГРИРОВАННЫЕ УСТРОЙСТВА И НУЖНЫ ЛИ ОНИ?

Сегодня практически невозможно встретить материнскую плату без интегрированного (встроенного) устройства. В случае недорогих моделей это может быть видеокарта, аудиокодек, контроллер Serial ATA; на серверных моделях это, скорее всего, будет SCSI-контроллер, простенький видеоадаптер, продвинутая сетевая карта и прочее. С одной стороны, это удобно. Например, если ты не меломан, и звук в компьютере нужен лишь для игрушек и нечастого прослушивания музыки, то встроенной аудиокарты хватит, а денег будет сэкономлено немало. Однако любителям качественного звука (особенно обладателям мощных акустических систем) просто необходимо обзавестись продвинутой аудиоплатой. Далее. Для домашней сети или выделенной линии в интернет встроенного сетевого адаптера вполне хватит. А вот в случае со встроенным видеоадаптером рассчитывать на приличную скорость в играх не стоит – даже при минимальных графических настройках и в целом мощной системе нормально играть в свежие (или даже не очень) игры будет практически невозможно.
Что касается портов и выходов, то почти на всех современных платах есть порты USB 2.0, IEEE1394 и другие, поэтому комментировать тут нечего – если тебе нужно подключать одновременно много USB-периферии, то выбирай модель с максимальным количеством портов; если же нет – гнаться за их количеством не имеет смысла.
Если есть возможность, на будущее стоит выбрать материнскую плату с встроенным контроллером Serial ATA – по мнению большинства производителей, в обозримом будущем практически все жесткие диски будут выпускаться именно с этим интерфейсом. Если же $20-30 при покупке для тебя критичны, то, в принципе, это не столь важно – новый жесткий диск на Serial ATA-интерфейсе без проблем заработает с отдельным контроллером, стоимость которого составляет примерно те же $20-25.

## ? ЧТО ТАКОЕ ИНДЕКС ПАМЯТИ?



Индекс памяти (например, DDR PC3200) означает ее максимальную пропускную способность. Он исчисляется в гигабайтах в секунду; рассчитывается по формуле «(<тактовая частота> * <ширина шины>) / 8». Например, PC3200 = 3.2Gb/сек = (400MHz * 64 bit) / 8 = 3200.

## ? КАКАЯ БЫВАЕТ ПАМЯТЬ?



Сегодня в магазинах можно встретить, в основном, три типа оперативной памяти – SDRAM, DDR SDRAM и RDRAM. Проблемы выбора типа практически не стоит: и при покупке нового компьютера, и при апгрейде выбор однозначен – DDR SDRAM (как для платформы **Intel**, так и для **AMD**). Если же у тебя старая система на основе первых версий *Celeron*, *Pentium III*, *Athlon* или *Duron*, и материнская плата поддерживает только SDRAM (это обязательно указано в ее технических характеристиках; можно еще посмотреть параметры на сайте производителя), то установить DDR ты себе не сможешь. Аналогичный случай с компьютерами на *Pentium 4* и установленной RDRAM.

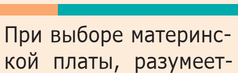
Итак, с типом памяти все ясно – DDR SDRAM; она продается везде. Поначалу обилие разновидностей этой памяти может сбить с толку – в прайс-листах встречаются индексы от PC2100 до PC4500. Однако тут все довольно просто: в связи с определенными производственным особенностями, а также из-за изменившегося недавно спроса, цены на DDR PC2100/PC2700/PC3200 не сильно разнятся. Так что для любой системы имеет смысл взять именно PC3200, гарантированно работающую на частоте 400MHz – ее хватит и для самого младшего *Pentium 4*, и для мощнейшего *Athlon'a*. Модули же с бОльшими индексами предназначены, прежде всего, для оверклокеров, которым они помогут выжать из своей системы максимум. Но стоить это будет недешево – уже DDR PC3500 обойдется тебе намного дороже.

## ? А НУЖНА ЛИ МНЕ ДВУХКАНАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ?

За исключением некоторых приложений, в целом FPS не так сильно зависит от ширины шины памяти. Однако - хуже не будет, поэтому при возможности стоит задуматься о такой конфигурации. А если у тебя встроенный видеоадаптер, то двухканальная память тебе просто необходима - с ней станет возможным более-менее нормально играть в современные игры даже на интегрированном видеочипе.

## ? НА ЧТО СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ПРИ ПОКУПКЕ?





При выборе материнской платы, разумеется, нужно отследить ее совместимость с процессором и памятью; не забывай и о хорошем блоке питания для платы. Может, конечно, хватить и 250W, но для стабильной работы системы (особенно если в ней больше одного HDD, больше одного CD-ROM или просто установлен мощный процессор) обязательно обзаведись блоком на 300W или 350W.

Также неплохо оценить плату чисто внешне: нелишним будет кулер на системном чипсете; очень удобна цветная разметка контактов для подключения кнопок системного блока, датчика включения и работы жесткого диска – это упростит инсталляцию платы в системный блок.

Нередко практически одна и та же модель может продаваться как за $80, так и за $150: за меньшую сумму – OEM-вариант (без коробки), а за бОльшую будет та же плата, но упакованная в красивую коробку и имеющая, например, контроллер Serial ATA, который тебе может не пригодиться еще очень долго.

## ? КАК СЛЕДУЕТ УСТАНАВЛИВАТЬ ПАМЯТЬ В МАТЕРИНСКУЮ ПЛАТУ?

Если у тебя всего один модуль памяти, то поставить ты его можешь в любой из разъемов. Однако если у тебя их два, и материнская плата поддерживает двухканальный режим работы памяти, то обязательно посмотри схему расположения DIMM-слотов (она должна прилагаться к плате). В ней указано, в какие именно разъемы необходимо устанавливать модули памяти, чтобы система могла работать в двухканальном режиме.

## ? ЧТО ТАКОЕ ДАТЧИК СОСТОЯНИЯ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ? (DEBUG LED)

На некоторых материнских платах есть специальный датчик, показывающий код ошибки при возникновении каких-либо проблем в процессе загрузки компьютера. Он представляет собой маленький жидкокристаллический экранчик на два знака, расположенный чаще всего в правом нижнем углу платы. Код ошибки он показывает как двухзначную цифру или как букву + цифру. Это действительно удобно при настройке или разгоне системы, особенно когда надо протестировать какой-нибудь отдельный компонент. Вместе с платой обычно поставляется листок с расшифровкой всех сообщений датчика.

# ЧТО ЛУЧШЕ?

Текст: test_lab

**Сегодня произойдет спор двух модемов. Всем известно, что услуги локальных сетей доступны не повсеместно, вдобавок не каждому они по карману. В связи с этим для многих людей только модем может служить связью с другими компьютерными пользователями. А если ты хочешь поиграть в компьютерную игру с человеком, находящимся на другом конце города? Что в этом случае следует требовать от модема? Правильно. Качественное, устойчивое соединение. Итак, представляем конкурентов: USB-модем Eline ELC-576E-U2 (около $30) и COM-модем Genius GM56E-V (около $35). Это два интересных внешних модема, находящихся в ценовой категории $30-40.**

## ПРАВИЛА БОЯ

Для наглядности, за каждое достоинство будем начислять по одному баллу, а за каждый недостаток – один балл противнику.

## ДИЗАЙН

Хорошо, если модем спроектирован так, чтобы занимать меньше места на столе, и выглядит при этом симпатично и компактно.

**Eline ELC-576E-U2**

Черного цвета, обтекаемой формы, на лицевой стороне сверху четыре индикатора: RXD (прием данных), TXD (передача данных), OH (снята трубка), Ready (модем готов к работе). На задней панели три разъема: Line (разъем для телефонной линии), Phone (вход для телефона) и USB интерфейс.

**Genius GM56E-V**

Белого цвета, классический дизайн (большой, прямоугольный), верхняя часть слегка выпуклая, на лицевой панели пять индикаторов: MR (модем готов), OH (трубка снята), CD (несущая), SD (передача данных), RD (прием данных). На задней панели: Line (разъем для телефонной линии), Phone (вход для телефона), RS-232 (COM-интерфейс), а также вход для блока питания (AC 12V).

Внешне Eline ELC-576E-U2 выглядит меньше и смотрится аккуратней. Но за счет округлого дизайна его можно разместить исключительно горизонтально. Genius GM56E-V, по причине выпуклой верхней части, не получится использовать в качестве подставки для кофе или дисков, но зато он спокойно может быть размещен на боку (при этом выглядит изящней).

Начисляем обоим по одному баллу (1:1).




Eline ELC-576E-U2

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС

Начнем с Eline ELC-576E-U2. Модем питается от USB-шины (нет внешнего блока питания). В одном случае это плюс; с другой стороны, если тебе не нужен модем, то выключить его можно, только выдернув провод USB, что по сути дела очень неудобно.

Genius GM56E-V получает питание посредством большого адаптера, который займет еще одну евророзетку. На задней панели есть клавиша выключения модема.

Очень долго ведутся споры, какой интерфейс лучше – COM или USB. Обычно, если линия хорошая, то USB-модем имеет преимущество перед COM-модемом в скорости закачки.

Ну вот, Eline ELC-576E-U2 заслужил для себя и для своего противника по одному баллу (2:2).

## ДИНАМИК

У Eline ELC-576E-U2 динамик хороший, никаких дребезжаний или посторонних шумов не обнаружено – он абсолютно адекватно передает сигнал. Громкость легко регулируется с помощью AT-команд (подробней все изложено в русскоязычной инструкции, входящей в комплектацию устройства). Также с помощью AT-команд можно установить задачи динамика (т.е. когда динамик работает, а когда нет; например, можно сделать так, что каждый раз после установления связи он будет выключаться). Все настройки сохраняются в памяти и при включении/выключении устройства не сбиваются.

Genius GM56E-V – динамик хороший, не искажает, модем имеет 4 уровня громкости. Настройки не сохраняются, так что после отключения из розетки приготовься к тому, что по включению придется устанавливать все настройки заново.

Eline ELC-576E-U2 получает одно очко (3:2 в пользу Eline).

## ВОЗМОЖНОСТИ

Разделим возможности на два типа: первый – это то, что написано производителем, второй же – что модем может на самом деле.

### ПАСПОРТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

**Eline ELC-576E-U2**

- 56 000 bps K56flex и V.92 (опционально);
- 33 600 / 28 800 bps V.34 и V.FastClass;
- 14 400 / 9600 bps – скорость отправки и приема факсов;
- Автоматическое определение типа звонка: факсимильное сообщение, данные или речь;
- Совместимость с Hayes AT-командами;
- Расширенный набор AT-команд;
- Сохранение конфигурации в собственной памяти;
- Диагностика;
- Коррекция ошибок/сжатия V.42/V.42bis, V.42 – с выборочным повтором;
- Коррекция ошибок/сжатия MNP класса 4/5;
- Распознавание зуммера (гудок в линии), коротких гудков (сигнал занято) и длинных гудков;
- Адаптирован для российских телефонных линий.

**Genius GM56E-V**

- Поддерживаемая скорость закачки до 56K; до 14 400bps передача факсимильных сообщений;
- Совместимость с Hayes AT-командами;
- Автоматический дозвон и ожидание звонков;
- Коррекция ошибок ITU V.42 и MNP 2-4;
- Сжатие данных: V.42bis и MNP 5;
- Автоматическое распознавание данных и факсов.

В этих данных полное превосходство Eline ELC-576E-U2, к тому же на коробке имеются значки «Ростеста» и Минсвязи, что говорит о хотя бы частичной локализации (адаптации к российским телефонным линиям). Плюс одно очко (4:2 в пользу Eline).
Конечно, хорошо, что производитель пишет предельные возможности, но вот что могут модемы в реальных условиях?

### РЕАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

**Eline ELC-576E-U2**

- Скорость соединения 46 667bps;
- Скорость закачки (текст/архив) – 12 300 / 5300bps;
- Соединение устанавливается на высокой скорости, затем может постепенно снизиться;
- Не очень хорошо определяет занятую линию. На плохих линиях работает довольно хорошо.

Во время работы в интернете обрывов не обнаружено. Скорость соединения понизилась за 2 часа примерно до 33 600bps, что не отразилось на скорости закачки.

**Genius GM56E-V**

- Скорость соединения 45 333bps;
- Скорость закачки (текст/архив) 11 750 / 4800bps;
- Очень быстро устанавливает соединение на высокой скорости;
- Не распознает занятую линию;

Модем старается поддерживать постоянную связь, что играет не лучшую роль при ухудшении качества связи. На плохих линиях будет работать значительно хуже.
Учитывая недостатки обоих претендентов, не станем давать им лишних баллов. За некоторые небольшие достоинства Eline ELC-576E-U2 получает один балл (5:2 в пользу Eline).

## ИГРА ПО МОДЕМУ

Все вышесказанное относится, конечно же, и к играм через интернет, но теперь немного об игре по модемному соединению (между двумя пользователями).
Согласись, постоянные разрывы связи в играх, где не предусмотрены сохранения – крайне раздражающий фактор. Обычно у каждого модема (в данной ценовой категории) есть своя «сильная сторона» – он может либо хорошо дозваниваться, либо хорошо отвечать на звонок.
**Eline ELC-576E-U2** за шесть часов игры единожды разорвал соединение, когда использовался как "звонящий". Перед разрывом скорость соединения стремительно спала. При дозвоне на другой модем не всегда с первой попытки устанавливает соединение.
**Genius GM56E-V** отлично держал соединение, работая как "ждущим", так и "звонящим" модемом. Отлично устанавливает соединения любого типа. Единственный недостаток: небольшая скорость при приеме звонка. Genius GM56E-V получает один балл (5:3 в пользу Eline).

## КУРСЫ КРОЙКИ И ШИТЬЯ

**Не забывай, что ты можешь сменить прошивку модема, тем самым адаптировав его к нашим телефонным сетям. Подробности данной процедуры можно узнать в интернете на сайтах производителей.**

## ВЫВОДЫ

С преимуществом в два балла модем Eline ELC-576E-U2 доказал свое превосходство над Genius GM56E-V. Основной недостаток "проигравшего" заключается в неприспособленности к нашим телефонным линиям. Он просто не может реализовать все свои возможности. Если твоя работа не связана по рукам и ногам с модемом, то нет необходимости покупать дорогой модем. Можно купить Eline ELC-576E-U2 - и в полной мере насладиться, как игрой по модему так и работой в интернет.




Genius GM56E-V

# ВЫБОР МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ

Текст: test_lab

**В данной статье мы затронем проблему выбора материнской платы – при покупке нового компьютера или модернизации старого. К сожалению, многие недооценивают ее значимость в работе системы, обращая внимание только на тактовую частоту процессора. Не зря материнская плата называется еще системной платой или «mainboard», что означает «главная» или «основная» плата. Если процессор считается «мозгом», то системная плата – «нервная система» компьютера, она соединяет все его компоненты в единое целое; координирует процесс передачи информации по расположенным на ней магистралям. Абсолютно все данные проходят через материнскую плату.**

## ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: КАЧЕСТВО – ЦЕНА

Изучив рынок, мы видим огромное количество материнских плат с диапазоном цен от $45 до $220. Стоимость платы зависит от ее себестоимости, от того, какие технологии применяются, качественные ли компоненты используются, насколько серьезный у производителя уровень выходного контроля. Если все эти показатели хороши, то и стоимость платы будет высокой. Сейчас наблюдается тенденция снижения стоимости системных плат, благодаря применению новейших, более дешевых технологий изготовления, повышающих заодно и качество самой платы.

Бюджетная плата мала и по размеру

## ПЛАТФОРМА

Выбор платформы осуществляется исходя из тех задач, которые должен выполнять твой компьютер. В настоящее время существуют платформы для процессоров *Pentium III*, *Pentium 4*, *Athlon XP*, *Athlon 64*.

Платформа для процессоров **Intel** *Pentium III* – это надежное решение для настольных ПК начального уровня, как для дома, так и для офиса. Такая система поддерживает работу широкого спектра приложений для электронного бизнеса и домашнего офиса.

Платформа процессоров *Pentium 4* предоставляет высочайшую производительность для самых современных игр и ресурсоемких приложений.

Платформа на базе **AMD** *Athlon XP* является альтернативой *Pentium 4*. Важной особенностью является более низкая цена некоторых компонентов. В производительности для различного рода приложений не уступает конкурентам, даже может опережать, особенно в графических приложениях – а, значит, и в играх. Прекрасный выбор для домашнего компьютера, и не только.

Такой вот цветастый hi-end

Платформа для процессоров *Athlon 64* – на момент написания статьи это высшая ступень технического прогресса в нише IBM-совместимых ПК. Технология AMD64 обеспечивает значительный прирост производительности, вне зависимости от того, в каких приложениях ты работаешь; обладает встроенной поддержкой будущих 64-разрядных приложений – даже при одновременном выполнении 32- и 64-разрядного кода. Выбор для тех, кто идет в ногу со временем.

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

О возможностях материнской платы говорит ее техническая характеристика – тот непонятный набор букв, чисел и аббревиатур, что в кратком виде обычно указан в прайс-листе, а в более полном имеется в руководстве пользователя.

**Пример:**

MB ASUS P4C800-E Deluxe SOCKET 478 i875P (4DDR PC3200, AGP8x, 5xPCI, SB, LAN, SATA, ATX)

**Расшифровка примера:**

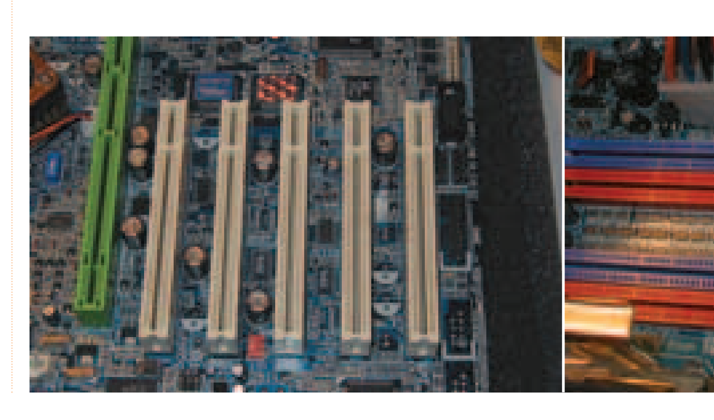
**MB** – сокращение от «MainBoard».

**ASUS** – название фирмы-производителя.

**P4C800-E Deluxe** – название модели платы.

**SOCKET 478** – каждый тип процессора в настоящее время построен по своему принципу, то есть имеет свою уникальную архитектуру, поэтому количество и последовательность контактов процессора может быть разной. В настоящее время распространены следующие разъемы:

SOCKET 478 – тип разъема для процессоров *Pentium 4*
SOCKET 370 – гнездо для *Pentium III*
SOCKET 423 – старый тип, снятый с производства для *Pentium 4*
SOCKET 478 – разъем для процессоров *Pentium 4*
SOCKET A (он же SOCKET 462) – *Athlon XP*, *Duron*
SOCKET 754 – тип разъема для современного 64-разрядного процессора AMD Athlon 64



## СОСТАВЛЯЕМ КРАТКИЙ АЛГОРИТМ

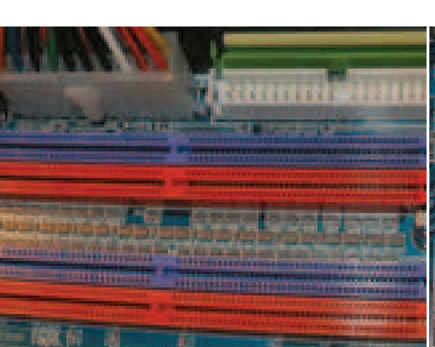
1. Выбираешь платформу, исходя из поставленных задач.
2. Смотришь на платы для выбранной платформы, выбираешь производителей высшего и среднего звена, предоставляющих высокий уровень технической поддержки. Если у тебя есть доступ в интернет, имеет смысл посетить сайт выбранного производителя, чтобы подробнее изучить технические характеристики, которых может не быть в прайсе.
3. Чипсет должен соответствовать современным требованиям выбранной платформы.
4. Если ты мечтаешь, чтобы твой компьютер прожил долго и счастливо, выбирай современное оборудование с поддержкой последних достижений:
– AGP 3.0 Pro;
– DDR SDRAM PC3200 (Dual Channel);
– Serial ATA;
– поддержка работы системной шины на частоте 800MHz для процессоров Intel, 400MHz для процессоров AMD;
– последние нововведения для гурманов (Wi-Fi, Gigabit Ethernet, FireWire, USB2.0).
Если плата поддерживает все вышеперечисленное, то твоей системы спокойно хватит на полтора-два года, в зависимости от твоих потребностей.
5. Проверь, чтобы на плате было как можно больше слотов расширения PCI, разъемов под оперативную память и различных разъемов интерфейсов на задней панели.
6. Старайся покупать плату в полной комплектации, а не OEM-версию, так как наличие руководства пользователя и дисков с драйверами и дополнительными программами может быть очень полезно.
7. При покупке комплектующих уточняй у продавцов совместимость с уже имеющимся оборудованием.

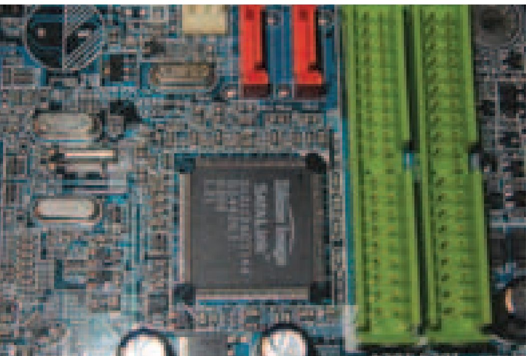
SOCKET 940 – разъем для специальной версии *Athlon 64 FX*. Этот CPU отличается от *Athlon 64* в основном тем, что имеет встроенный 128-битный контроллер оперативной памяти Registered DDR, поэтому у него так много ножек.
Продолжаем расшифровку примера:
**I875P** – модель чипсета для *Pentium 4*. Чипсет – это базовый набор микросхем, определяющий архитектуру взаимодействия всех основных подсистем компьютера. Фактически, все функциональные возможности материнской платы определяются установленным на ней чипсетом.
Для процессора *Pentium 4* в настоящее время популярны чипсеты:
*i848p, i848PE, i875P, i875P, SIS650GX, SIS648FX, VIA PT800*
Для процессора *Pentium III*:
*I815EG, I810E2, I815, I815E*
Для процессора *Athlon XP*:
*VIA KT600, VIA KT400, nForce2 Ultra, SIS748*
Для процессора *Athlon 64*:
*VIA K8T800*
Далее:
**4DDR PC3200** означает 4 свободных слота памяти DDR SDRAM; плата поддерживает все типы до PC3200 (400MHz). Количество слотов характеризует максимальный объем оперативной памяти. Так, если слотов четыре, значит, ты сможешь установить четыре модуля памяти по 1Gb; максимальный объем, соответственно, 4Gb (если чипсет позволяет).
**AGP 8X** – поддержка восьмискоростного порта AGP для видеокарты. Это позволит использовать самые современные видеоадаптеры.
**5xPCI** – наличие пяти слотов расширения PCI. Посредством слотов PCI можно добавлять в компьютер различного рода устройства; например, внутренний модем.
**SB** – на плате присутствует встроенная звуковая карта (если ты не являешься тонким ценителем музыки, ее будет вполне достаточно).
**LAN** – на плате присутствует встроенная сетевая карта (пригодится пользователям домовой сети или тем, у кого дома больше одного компьютера).



Слоты расширения лишними не бывают

**SATA** – поддержка интерфейса передачи данных Serial ATA. Новый интерфейс постепенно приходит на смену пока еще существующим интерфейсам Ultra-ATA/100 и Ultra-ATA/133. Однако эти интерфейсы до сих пор актуальны, так что некоторые платы снабжены дополнительными IDE-контроллерами (их два или три, вместо четырех). RAID-массив домашнему пользователю без надобности.
**ATX** – стандарт (форм-фактор), классифицирующий технологию изготовления системных плат. Платы ATX имеют определенную систему питания, для которой необходим блок питания того же стандарта; размер платы находится в определенном диапазоне, позволяющем поместить ее в любой современный корпус; четко определено положение внешних разъемов.



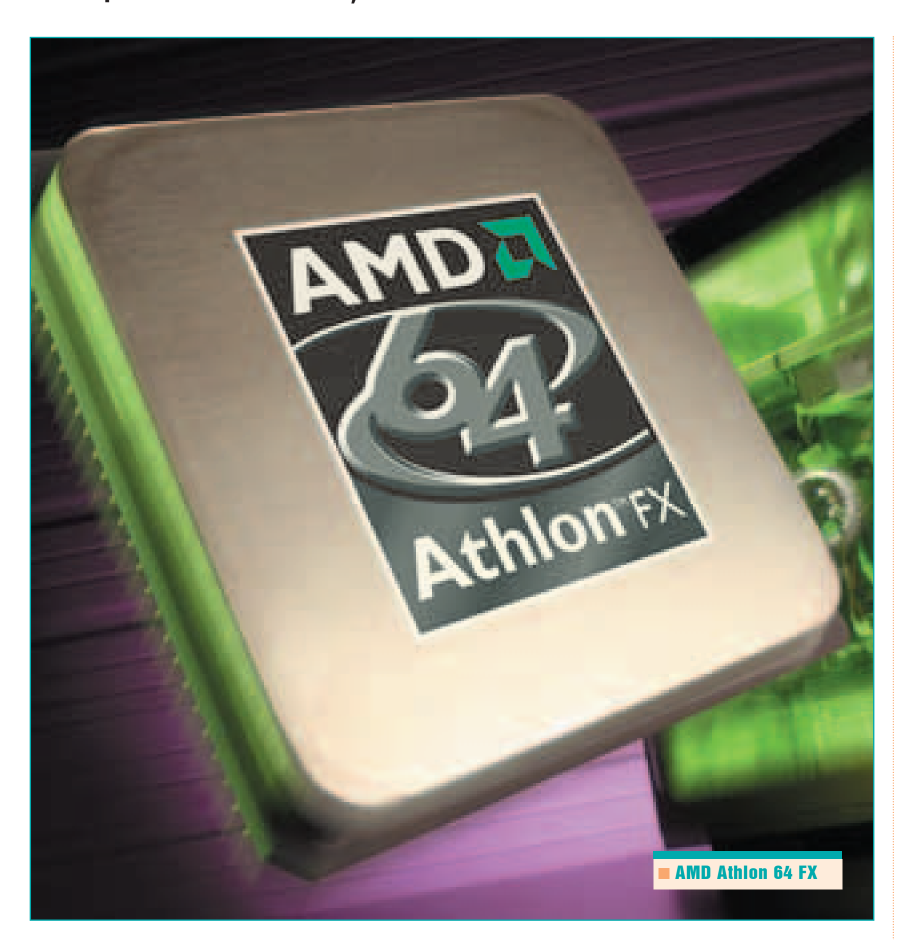




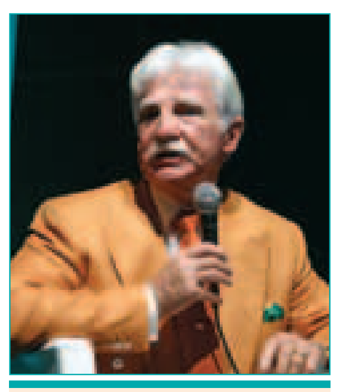
# AMD ATHLON 64

Текст: Кирилл Аврорин

**Читатели, наметившие апгрейд любимого PC, не могли не заметить появившихся в прайс-листах процессоров AMD Athlon 64, выделяющихся, как минимум, непомерной для среднего геймера ценой – $500 и выше. Более продвинутый в «железных» вопросах народ знал о выходе нового процессора AMD уже давно, как и о его родственнике, AMD Opteron, неплохо чувствующего себя на серверном рынке. И уж они-то заранее ответили для себя на вопрос – а есть ли смысл тратиться на дорогой «камушек», или рациональнее остановить свой выбор на более доступных процессорах? В помощь всем читателям, не слишком интересующимся и увлекающимся «железом», и написана эта колонка. Начинаем!**




AMD Athlon 64 FX



Джерри Сандерс, основатель AMD, председатель совета директоров

## ОТКУДА ОН ТАКОЙ ВЗЯЛСЯ?

Еще весной 2003 года появились первые 64-битные **AMD Opteron**. Их ждали очень долго и возлагали большие надежды – все указывало на то, что архитектура **K7**, являющаяся основой широко распространенных **Athlon XP**, постепенно исчерпывает свой потенциал и уже «внатяжку» конкурирует с последними **Pentium 4**. Конечно, **AMD** могла бы развивать ее дальше, уменьшив технический процесс до 0.09 мкм, но, судя по сегодняшним планам компании, она не торопится его вводить и в семейство **Opteron/Athlon 64**. Было необходимо выпустить что-то действительно новое. Причем «новое» должно не ограничиваться красивыми словами в пресс-релизах, а показывать хорошие FPS в играх и 3D-редакторах, быстро сжимать MPEG'и, шокировать количеством «попугаев» в **3D Mark**.

Еще одним фактором является и то, что **Intel** лидирует по такому немаловажному для покупателей показателю, как количество мегагерц. И как бы ни старалась **AMD** убедить людей в том, что мегагерцы уже не играют главных ролей, пользователи все равно больше верят явному, выраженному в цифрах превосходству. Гнаться за Intel в мегагерцовой (или уже даже гигагерцовой) гонке у AMD бы не получилось. Поэтому было решено сделать шажок вперед и в строну от этого, увеличив вдвое битность процессора. Оказывает ли это увеличение влияние на производительность и стоит ли оно своих денег – мы сегодня и попробуем разобраться.

## ТЕХНОЛОГИЯ

Что же представляет собой 64-битное ядро, являющееся сердцем Opteron и Athlon 64, чем оно отличается от схожих продуктов от Intel? Самое, пожалуй, главное – это совместимость с 32-битными приложениями. Если «конкурирующий» **Intel Itanium** целиком и полностью рассчитан на 64-битные приложения, а запуск 32-битных возможен только в режиме эмуляции, то AMD Opteron или Athlon 64 работают с подавляющим большинством современных программ, а при наличии 64-битных – и с ними. А все потому, что инженеры AMD просто добавили к присутствующим 32 регистрам дополнительные, а также расширили существующие, благодаря чему и стала возможна подобная универсальность.

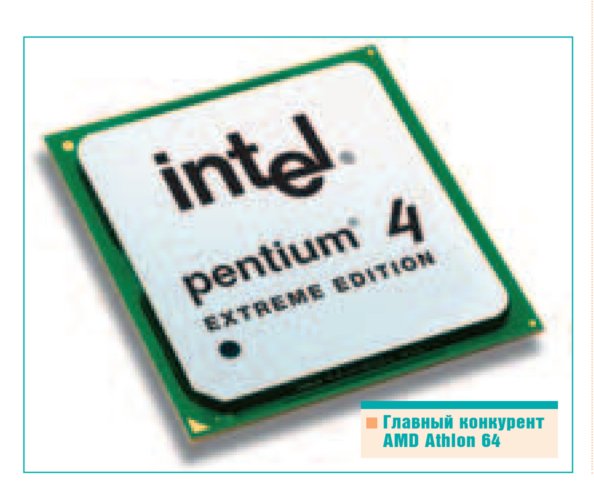
Еще одним коренным отличием, на этот раз в ценовом плане, является то, что изначально новые Athlon'ы позиционировались как массовый продукт, который постепенно заменит собой линейку Athlon XP. То есть, AMD в ближайшем будущем хотят сделать 64-битные процессоры стандартными для домашних платформ. Понятное дело, что такой огромный кусок рынка хотят отхватить очень и очень многие компании, а значит AMD нужна очень мощная поддержка со стороны крупных и влиятельных компьютерных фирм. И судя по всему, она ее в какой-то степени добивалась. К примеру, вспомним последние анонсы **Microsoft**, которые напирают на то, что их новая ОС будет с поддержкой 64-бит-



Far Cry – первая игра с поддержкой 64-битной архитектуры

ности. Да и выпуск 64-битной редакции **Windows XP** говорит о многом... Впрочем, мы увлеклись и отошли от темы разговора.

Итак, учитывая, что нынешний **Athlon XP 3200+** – последний 32-битный Athlon, то уже сегодня замена им должна находиться хотя бы в top-end ценовом диапазоне. Впрочем, практически так и есть – на момент написания этих строк средняя розничная цена Athlon 64 3200+ (реальная частота – 2.2 Ггц) составляла $475. Конечно, это не мало, но недалек от этой цены и флагман Intel – **Pentium 4 3.2 Ггц**, ничем особенным, кроме увеличенной частоты, от предшественников не отличающийся. Также важную роль играет и стоимость платформы в целом. Цена материнских плат для Athlon 64 с разъемом **Socket 754** находится на уровне хороших «устаревших» **Socket A** моделей, и для работы требуется стандартная **PC3200 DDR** память. Однако помимо Athlon 64 был выпущен и загадочный **Athlon FX**, существование которого сначала даже ставилось под вопрос – никто не думал, что AMD настолько любит играть разрекламированными суффиксами – то XP (никому не надо пояснять, откуда он взялся?), то – FX, позаимствованный у последней линейки видеокарт ***nVidia***. Тем не менее, он существует и являет собой, по сути, копию серверного Opteron, только под другим названием, и имеющий чуть бОльшую частоту. Цена Athlon FX, правда, превышает рамки разумного – около $700. Вдобавок, он требует использования регистровой памяти, которую, во-первых, не слишком просто достать, а во-вторых, она ощутимо дороже обычной DDR 400. Несколько большей стоимостью обладают и системные платы **Socket 940**, так как Athlon FX выполнен в другом форм-факторе. То есть собрать самому систему на Athlon FX, по крайней мере сейчас, и дорого и сложно.




Главный конкурент AMD Athlon 64

## Athlon 64 – быстрый процессор и проигрывать борьбу многогигагерцовым Pentium 4 он не собирается

## ЗАЧЕМ?

Несомненно, Athlon 64 – быстрый и перспективный процессор. И проигрывать борьбу многогигагерцовым Pentium 4 AMD тоже не собирается. Выпуск прошлой осенью экстремального Athlon FX пришелся как нельзя кстати – у Intel тоже есть проблемы с переходом на 0.09 техпроцесс и соответственно выпуском нового ядра **Prescott**, поэтому сейчас – самое время, чтобы обойти по производительности пыхтящий высокими частотами **Pentium 4 Northwood**. Потенциал Athlon FX действительно серьезен – не будь его, не стала бы Intel выпускать явно «знаковый» процессор **Pentium 4 Extreme Edition**. Даже название показывает, что из него выжали все, что только можно. Что же имеем в итоге мы, простые покупатели? Athlon FX и Pentium 4 XE сражаются друг с другом на страницах тестовых изданий, а нам, если хочется собрать наиболее производительную систему, остается выбирать – между Athlon XP 3200+ , Athlon 64+ или Pentium 4 3.0-3.2 ГГц. По крайней мере, эти процессоры стоят относительно реальных денег, и система на их основе тоже не запросит нереальных вложений.

## ЦИФРЫ В СТУДИЮ

Завершая разговор, хотелось бы привести результаты наших тестовых испытаний процессора **Athlon 64 3200+**. Соперником был выбран **Athlon XP 3000+**. Тест процессора в **3D Mark 2003** показал 752 очка для 64-битной новинки AMD и всего 308 для «старичка» Athlon XP. Однако в игровых тестах разница между ними составила примерно 12%. Несильно было заметно различие в скорости и «на глаз» во многих современных играх, которые мы запускали при максимальных графических настройках.

# BROKEN SWORD 3
## ПОЧИНКА МЕЧЕЙ



Текст: Иван Закалинский

**_Broken Sword 3_ – видный продолжатель славной серии квестов – с переходом в трехмерную перспективу не растерял логичности большинства своих загадок. Несмотря на это, у рядового игрока, не просиживающего дни и ночи за квестами, могут возникнуть проблемы с прохождением тех или иных моментов. Специальное средство для разрешения таких проблем – наш гайд, в котором максимально подробно расписывается управление, и даются подсказки к самым сложным загадкам в игре.**



С движением героев у тебя, скорее всего, проблем не возникнет. Запомни лишь одно: прыгать и карабкаться по стенам можно только в тех местах, что для этого выбрали разработчики. Но, за исключением пары моментов, все акробатические этюды легко предугадать.

**Поскольку прямой ответ на вопрос «как решить эту загадку» ведет к испорченному впечатлению от игры, да и вообще к понижению собственной самооценки, таких ответов ты тут не найдешь. Но что же делать, если ты все уже перепробовал, а как пройти дальше – еще не знаешь? Читай нижеприведенные подсказки, которые помогут в прохождении, не избавляя, однако, от необходимости думать.**

### НИКО – PARIS 1

*Как попасть в квартиру хакера?*

Через балкон, конечно. Не забудь, что Нико в достаточно хорошей форме, чтобы двигать статуи, не все двери одинаково полезны, а удостоверение репортера – поистине универсальный пропуск.

*Опросил всех свидетелей. Никто не видел ту черноволосую девушку!*

Может, она была не черноволосой? В поисках ответа на этот вопрос попробуй перелезть через стену, рядом с которой стоят мусорные бачки. Не забудь потом опять поговорить со всеми свидетелями.

### ДЖОРДЖ – CONGO 1

*Как отвлечь стражников на выходе?*

Устрой им фальшивый гнев богов – зажги что-нибудь внутри статуи. Ищи это «что-нибудь» в храме.

### ДЖОРДЖ – GLASTONBURY 1

*А здесь-то что делать?*

Главные действующие лица – хиппи и репортер. Хиппи пишет стихи; почитай их и пускай об этом узнает репортер. Не забудь взять одну из книжек хиппи – в ней ты найдешь серебряные монеты, которые понравятся гадалке, способной определять местонахождение человека по его личным вещам.

### ДЖОРДЖ – PARIS 2

*Как пробраться в место, которое, по словам Бруно, является средоточием энергии дракона?*

Попробуй закрыть крышку большого ящика. Для этого придется втиснуться в узкую щель справа от него. И это будет еще не все...



*Что делать в комнате с несколькими ящиками и жуткой темнотой?*

Все предметы, над которыми можно совершить то или иное действие (взять, использовать или просто посмотреть) в игре обозначаются следующими способами: проходя мимо них, главный герой повернет голову в их сторону, как бы обращая внимание, плюс, над предметом будет гореть звездочка. Если перед персонажем находятся два интерактивных предмета, звездочка того, на который в данный момент обратил внимание персонаж, будет увеличена, а звездочка другого – наоборот, уменьшена. Чтобы переключить внимание персонажа на другой предмет, нажми [PAGE UP]/[PAGE DOWN]. Все клавиши, упоминаемые в тексте, даются соответственно раскладке по умолчанию.



Попробуй добраться до выключателя. На полу тебя ждет сюрприз.

*Как открыть сейф в гримерке?*

Уронить его на первый этаж. Не двигается колонна? Это из-за трения и нехватки сил у Джорджа. От трения поможет избавиться жидкая краска, но все равно – одному Джорджу не справиться.

*Как удержать лифт в открытом состоянии?*

Есть у тебя один предмет в inventory, само название которого идет от слова «открывать»...

## ДЖОРДЖ И НИКО – CONGO 2

*Как перебраться на другую сторону в комнате с полом, покрытым символами?*

Наступая на одну из четырех плиток с символами, расположенных за пределами основной части разрисованных плиток, ты подсвечиваешь все плитки с таким же символом. Зная этот принцип и памятуя о том, что у тебя есть Нико, ты легко переберешься на другую сторону. И не забывай смотреть под ноги.

*Как решить загадку с четырьмя огромными круглыми каменными блоками, между которыми течет энергия?*

Энергия эта полезна в хозяйстве – помогает двигать не только блоки, но и запасные части к ним, которые лежат в соседней комнате; даже если они упали на пол. Встав за пульт управления, помни: блоки можно двигать стрелками на клавиатуре в направлении, в котором течет энергия. Зная это, решить простенькую задачку по сборке воедино четырех блоков будет несложно.

Учти, что лишь небольшая часть интерактивных предметов (даже тех, на которые можно не только посмотреть, но и использовать) имеет практическое значение и полезна для прохождения игры. Многие существуют просто ради создания атмосферы.

Inventory, он же «вещмешок». Вызывается посредством [SPACE], предметы прокручиваются стрелками или, опять же, [PAGE UP]/[PAGE DOWN]. Некоторые предметы можно комбинировать – ищем нужный стрелками, нажимаем на левую клавишу действия [A] и выбираем тот, с которым его можно соединить. Чтобы использовать предмет из вещмешка на интерактивный предмет на уровне, для начала, обрати на него внимание героя. Затем выбери необходимый предмет из inventory и нажми нижнюю клавишу действия [S].

Самое больное место управления – ящики, каменные блоки и другие квадратные предметы высотой по пояс игроку, которые можно и нужно двигать. Для того, чтобы сдвинуть ящик, необходимо за него зацепиться клавишей [S] и, не отпуская ее, зажать одну из стрелок, в зависимости от того, куда хочешь его двигать. Не забудь, это очень важно: держать нажатыми надо обе клавиши.

Если же ты тянешь ящик на себя, за спиной персонажа должно быть свободное место – ведь ему самому тоже надо куда-то отходить. Чаще всего движение ящиков идет по своеобразным «клеткам», так что скоро ты привыкнешь рассчитывать возможные границы движения.

Еще один немаловажный момент насчет ящиков: стоя на земле, герой может двигать ящик, стоящий на уровне его пояса (на своего рода «втором уровне», если считать первым пол). Но для этого необходимо, чтобы этот ящик было куда двигать. Удачи!

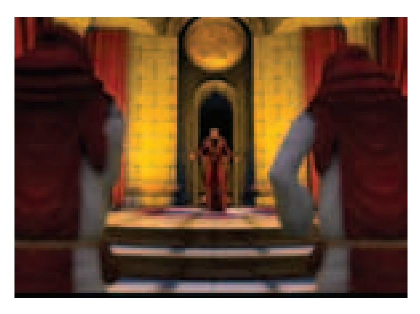




Чтобы тебя не услышали, зажми [CTRL] – герой будет идти крадучись.
Чтобы воспользоваться где-либо помощью Нико, обрати внимание Джорджа на нужный предмет и выбери в inventory иконку с очаровательной Нико.
И последнее: во время так называемых «экшен-сценок» от тебя может потребоваться быстрое нажатие какой-то клавиши – внимательно смотри на меню действий справа внизу, чтобы успеть вовремя ткнуть, соответственно, в [W], [A], [S] или [D].

## ДЖОРДЖ – SUSARRO 1

*Тьфу, пропасть, как войти на территорию замка?!*
Не стесняйся использовать шарм милашки Нико, и у тебя все получится.



*Передо мной очередная загадка с этими чертовыми интерактивными ящиками! Но теперь все они одного уровня и зачем их двигать – непонятно.*
А вот зачем: если залезть на ящик, можно добраться до вершины одной из колонн в стене слева.

## НИКО – SUSARRO 2

*Хитрый Джордж быстро забрался внутрь замка, а мне-то что теперь делать?*
С помощью одной из машин, стоящих у стены, можно добраться до окна.
*Как превратить темный парик в светлый?*
Прибегни к помощи тети Аси! Отбеливатель есть у повара, только чтобы до него добраться, придется пожертвовать кое-чем, находившимся ранее в секретном хранилище Петры (внимательно осмотри ее сундуки). Сам повар, кстати, сидит в комнате на первом этаже.

## ДЖОРДЖ И НИКО – SUSARRO 2

*Как бы мне забраться в комнату Сюзарро?*
Приглядись к решетке – она прикручена винтами. Дальнейшее – дело техники.

## ДЖОРДЖ – MONTFAUCON

*Сторож туалета не дает мне добраться до веревки по строительным лесам.*
Расскажи ей то, что ты увидел с лесов в ее туалете.

## ДЖОРДЖ – CATACOMBS

*Как решить головоломку с вином?*
Загляни в журнал Джорджа, прочитай про путь, которым шел святой Стефан, и посмотри на названия бутылок.
*А как сдвинуть с места статую?*
На часах надо поставить какое-то время. Причем оно явно имеет связь с надписью на табличке! Что я могу сказать – ищи Библию! Не у себя дома, а в игре. Учти, что у ордена Тамплиеров эта книга была в большом почете, и ее явно читали на собраниях ордена.

## ДЖОРДЖ И НИКО – ARMILLARY

*Все взорвалось, как выбраться наружу?*
Через северную стену, слева от завала, конечно! К ней просто надо пододвинуть каменный блок. Или не так уж и просто?..



Текст: Кирилл Аврорин

## DUNGEON SIEGE

В любой момент игры нажми на клавишу **[ENTER]**, затем набери один из приведенных ниже кодов и вновь нажми на **[ENTER]**, чтобы подтвердить ввод кода.
Если ты хочешь отменить действие одного из читов, сделай все то же самое, только перед кодом нужно вместо плюса ввести минус.

Итак, коды такие:
**+sniper** – персонажи становятся самыми настоящими снайперами и получают возможность использовать метательное оружие на гораздо большем расстоянии – до ста метров;
**+potionaholic** – в инвентаре из ниоткуда возникают сразу три дополнительные порции столько полезных Super Health и Super Mana;
**+zool** – очень полезный чит-код. Возможно, даже самый полезный! Он включает неуязвимость выбранного тобой персонажа;
**+checksinthemail** – способ быстро разбогатеть. Код моментально добавляет сто дополнительных единиц золота;
**+drdeath** – быстро увеличивает все-все параметры выбранного тобой персонажа;
**+sixdemonbag** – заметно увеличивает мощность всех используемых тобою заклинаний.





## CALL OF DUTY

Для того, чтобы использовать коды, нужно запустить игру с параметрами **+set monkeytoy 0** и **+set sv_cheats 1**. Делается это так: в свойствах ярлыка нужно добавить этот текст к строке, в которой указан путь к exe-файлу. В конечном итоге у тебя должно получиться нечто похожее вот на эту строчку: *«D:\Games\FPS\CallofDuty\CoDSP.exe +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1»*.

Далее тебе необходимо вызвать консоль (делается это клавишей **[~]**) и написать там следующее: «sv_cheats are read only».

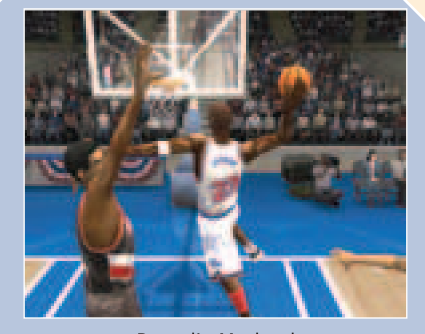
Если все было сделано верно, то теперь ты можешь смело пользоваться одним из следующих кодов:
**give [название оружия]** – добавляет в ваш арсенал выбранный вид оружия и патроны к нему;
**give health** – вызов неотложки и немедленное повышение здоровье до максимума;
**god** – ну, это даже не интересно. Думаю, вряд ли стоит говорить, что эта команда делает твоего персонажа бессмертным;
**notarget** – тоже вполне логично, теперь враги тебя попросту не увидят;
**noclip** – также знакомая всем команда, которая включает режим прохождения сквозь стены.



## NBA LIVE 2004

Если ты хочешь получить в качестве своего игрока какого-нибудь знаменитого спортсмена, во время создания своего персонажа просто вместо имени введи одно из нижеперечисленных слов:

**WHSUCPOI** – Aleksander Pavlovic;
**POCKDLEK** – Andreas Glyniadakis;
**SDFGURKL** – Carlos Delfino;
**NBVKSMCN** – James Lang;
**SOSODEF** – Jermaine Dupri;
**OEISNDLA** – Kyle Korver;
**SKENXIDO** – Malick Badiane;
**POSNEGHX** – Mario Austin;
**BBVDKCVM** – Matt Bonner;
**ZXDSDRKE** – Nedzad Sinanovic;
**QWPOASZX** – Paccelis Morlende;
**ITNVCJSD** – Remon Van De Hare;
**POILKJMN** – Rick Rickert;
**ZXCCVDRI** – Sani Becirovic;
**IOUBFDCJ** – Sofoklis Schortsanitis;
**POIOIJIS** – Szymon Szewczyk;
**XCFWQASE** – Tommy Smith;
**WMZKCOI** – Xue Yuyang.



## LOTR: RETURN OF THE KING

Читы можно вводить только если ты пройдешь игру всю целиком (а именно, сразу после последнего этапа под названием The Crack of Doom). Пройдя ее, тебе будет дана возможность использовать все эти секретные коды.

1. **Все апгрейды**
Для начала нажми на клавишу **[Esc]**, а затем по очереди зажимай следующие кнопки: левый **[Ctrl]**, левый **[Shift]**, левый **[Alt]**. Затем, не отпуская все это, набери на дополнительной цифровой клавиатуре (с правого края) **8967**.

2. **Неуязвимость**
Для начала нажми на клавишу **[Esc]**, а затем по очереди зажимай следующие кнопки: левый **[Ctrl]**, левый **[Shift]**, левый **[Alt]**. Затем, не отпуская все это, набери на дополнительной цифровой клавиатуре **7578**.

3. Восстановить здоровье
Для начала нажми на клавишу **[Esc]**, а затем по очереди зажимай следующие кнопки: левый **[Ctrl]**, левый **[Shift]**, левый **[Alt]**. Затем, не отпуская все это, набери на дополнительной цифровой клавиатуре **7755**.



## XIII

Несмотря на мультяшную графику, которая вроде бы говорит о простоте проекта, шутер ***XIII*** многим преподнес немало сюрпризов. Некоторые места настолько трудно проходятся, что хочется даже забросить игру на полпути к финалу... Но ведь игра хорошая, а значит придется играть нечестно.
Для этого просто нажимаем на клавишу **[F2]** для того, чтобы вызвать консоль. А потом смело вводим один из нижеследующих читов:
**healme** – восстановить здоровье;
**maxammo** – максимальное количество патронов;
**nextlevel** – пропустить этап;
**fly** – режим полета;
**god** – режим бога;
**walk** – вернуться в нормальный режим;
**setJumpZ** – увеличить высоту прыжков;
**invisible** – враги вас не видят.







## KNIGHTSHIFT

Для начала нужно нажать клавишу **[ENTER]**, ввести слово **knightcheater**, затем вновь **[ENTER]**. Это включит возможность использования этих кодов:

**drinkmoremilk [X]** – изменяет количество молока на X;
**milkypower** – лечит юнита;
**setmaxmoney [X]** – добавляет X денег герою;
**teleportunit 1** – перемещает юнит в указанную точку;
**firerain** – начинает огненный дождь;
**gotovalhalla** – уничтожает выбранный юнит;
**plague** – уничтожает сразу всех персонажей в зоне видимости;



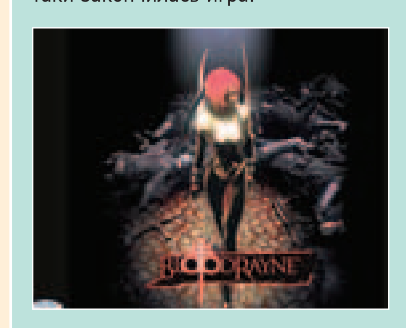
**beautifulworld** – открывает всю карту;
**fog** – покрывает всю карту «туманом войны»;
**eagleeye** – убирать туман в зоне видимости;
**magicglasses** – показать вражеские юниты;
endmission – завершить миссию.

## BLOODRAYNE

В этой игре читы нужно вводить в одноименном разделе опций. О правильном вводе тебе, будь спокоен, сообщат.

А вот, собственно, сами читы:
**ANGRYXXXINSANEHOOKER** – в разы увеличивает количество крови! Попробуй, мало тебе не покажется!
**DONTFARTONOSCAR** – глупая и банальная заморозка врагов;
**TRIASSASSINDONTDIE** – вообщем-то, простой Godmode;
**JUGGYDANCESQUAD** – немного необычный Juggy-режим. Наверное, это прикольно;
**LAMEYANKEEDONTFEED** – вывести состояние здоровья
**SHOWMEMYWEAPONS** – показать оружие
**NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE** – махинации со временем

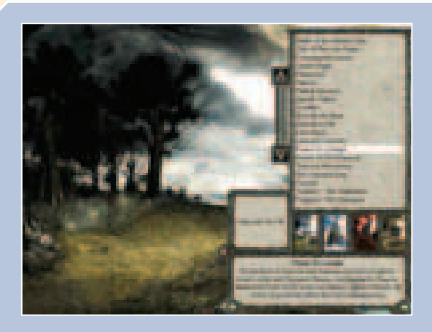
Игра большая, а проходить лениво – нет проблем, вот тебе ключик ко всем уровням игры! Введи «ONTHELEVEL» и вернись в главное меню. Выделив пункт меню «NEW», удерживай «Select», нажми на старт. Немного похоже на «выдерни шнур, выдави стекло», тем не менее, это поможет тебе проскочить противную миссию, или посмотреть, чем же все - таки закончилась игра.



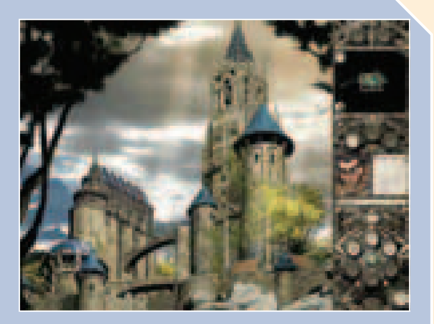

## DISCIPLES 2

Чтобы ввести чит, просто нажми **[Enter]** в процессе игры. А после ввода одного из кодов ткни по нему еще раз и наслаждайся своей хитростью!

Читы существуют такие:
**moneyfornothing** – максимум маны и денег. Для тех кто хочет все и сразу!
**borntorun** – дает максимум очков выбранной группе;
**help!** – полностью вылечить группу юнитов;
**wearethechampions** – выиграть текущую миссию;
**loser** – проиграть. И зачем такие читы делают?
**herecomesthesun** – полностью открыть

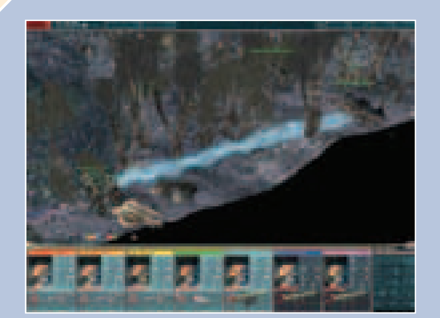


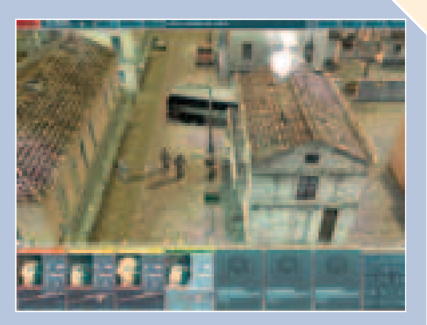
все карту;
**paintitblack** – спрятать ее;
**anotherbrickinthewall** – расширенные возможности строительства;
**givepeaceachance** – и воцарится мир во врем мире!
**badtothebone** – обратный эффект;
**cometogether** – заключить альянс со



всеми сторонами;
**jump** – любое заработаенное очко опыта повышает уровень твои юнитам в группе;
**stairwaytoheaven** – просто добавить им всем уровень;
**lifeisacarnival** – восстановить убитых в группе.

## UFO: AFTERMATH





Чтобы обмануть игрушку, тебе придется немного попотеть. Зайди в корневую директорию и отыщи файл config.cfg. Открывай его «блокнотом» и убедись в наличие следующей строки: KEY «cheats» BOOL TRUE. Если все ОК, то отправляйся в игру и вводи читы в консоли игры. Вызывается она нажатием Shift + ~.

**godmode** – пояснения требуются?
**quickvictory** – победить в текущей миссии;
**destroyobj** – уничтожить объекты;
**enemies** – показать Гадов;
**quicklose** – проиграть задание. Но тебе оно надо?
**hitpoints** – показать количество хитпойнтов;
**flare** – своеобразное освещение твоего отряда.

Следующие команды можно ввести на экране стратегического планирования:
**allintems** – получить абсолютно все предметы;
**finishrd** – завершить исследование;
**hireunit** – нанять нового бойца;

Ну что, после всего этого ты не боишься алиенов? Бросай отряд своих салаг в самое сердце вражеской базы и не забывай про godmode!

## HALF-LIFE: REDEMPTION

Опять читы и опять нужно для начала включить консоль. Если ты еще не знаешь, как это сделать в твоей любимой «Халфе» (а точнее, в ***Half-Life: Redemption***), мы тебе сейчас подробненько расскажем.
Сначала нужно открыть ярлык к файлу запуска игры. Затем находишь там строку, в которой указан путь к этому exe-файлу и добавляешь туда следующее: «-dev -tocosole». Должно получиться что-то похожее на это: «D:\Games\HL\hl.exe -dev -tocosole»
Теперь тебе в игре доступна самая настоящая, полезная и замечательная консоль. Вызывается, как обычно, клавишей **[~]**.

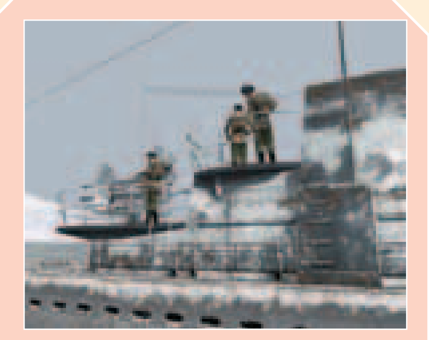
Думаю, у тебя не должно теперь возникнуть вопросов, как и куда вводить следующие пакости:
**/god** – и ты бессмертный супер-пупермен!
**/noclip** – режим приведения. Тихо проходим сквозь стены;
**/notarget** – всем врагам на тебя совершенно наплевать;
**impulse 101** – и тебе дадут все оружие и патроны;
**/map (map name)** – выбор уровня (карты);
**/thirdperson** – вид от третьего лица;
**sv_gravity XXXX** – изменение гравитации.



## HIDDEN AND DANGEROUS 2

***Hidden and Dangerous 2*** – очень непростая игра. Поэтому если у тебя возникли какие-то трудности, смело вводи эти коды в консоли и никого не стесняйся. Вызывается консоль стандартной клавишей **[~]**.

Список читов пускай и короткий, зато этого хватит всем! Итак, хитрим с помощью вот этих команд:
**heal X** – показывает, сколько добавить здоровья твоим бойцам. X – от 1 до 100.
**kill** – убить выбранного игрока. Хотя не легче ли сделать это самому?
**happyammo** – бесконечные патроны;
**giveitem X** – вместо X введи название желаемой вещи. Выбор обширен: AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BAR, BACKPACKGER, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, GARAND, GRENADE36, GRENADE69,



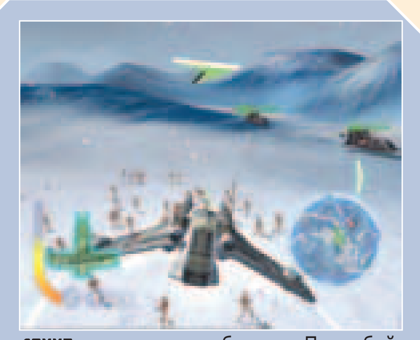
EXPLOSIVESBAG, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, ZB26, MINE, MOSIN, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MP40, MEDIKITBIG, MP44, PANZERFAUST, PPS, PARABELLUM, SHOTGUN, SPAGIN, STENGUN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, TAISHO, STENGUNSIL, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER.

Этого хватит, чтобы уничтожить всю нацисткую армию.

## STAR WARS: CLONE WARS

Вводи представленные ниже команды прямо в игре и будет тебе настоящее Звездное Счастье.

**DARKSIDE** – бесконечное здоровье a-la Godmode. Пригодится!
**SUPERLASER** – ровно столько же патронов, не отказывайся от такого счастья;
**JORG SACUL** – представляешь, в игре открыты не все уровни, в которые можно играть по сети! Так что вводи этот код и наслаждайся;
**TRADEFED** – использовать боевого дроида в Geonosis Academy;
**12 PARSECS** – доступ ко всем FMV. Тебе это пригодится!



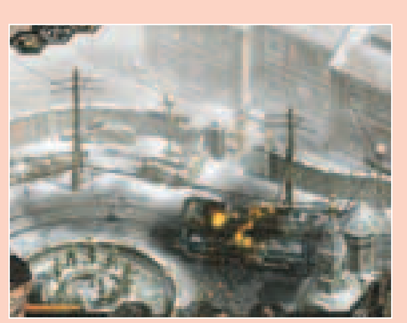
**GIMME** – открыть все бонусы. Попробуй, даже если ты прошел игру целиком, ты наверняка увидишь что-то новое!
**JEDICOUNCIL** – а это просто покажет тебе фотки разработчиков игры. Нет, не в таком виде. Совсем. Но если ты фанат, то тебе ведь они интересны, какие есть?

## COMMANDOS 3

Введи в качестве имени игрока «SOYINCAPAZ», чтобы включить режим чит-кодов. После чего, прямо в процессе игры вводи следующее:
CTRL + I – непобедимость;
CTRL + V – невидимость;
CTRL + SHIFT + N – пропустить миссию;
CTRL + SHIFT + X – устроить врагам массакр. Всем;
CTRL + MINUS – показать количество кадров в секунду. А у тебя мощный компьютер?

Далее идет весьма оригинальный чит-код. Видишь, где на карте стоит вражеский генерал? Вокруг него много-много неприятных гардов, снайперов и пулеметчиков. Хорошо бы поставить твоего Берета прямо позади него и воткнуть ему нож в...? Всего лишь Shift+X и твоя мечта осуществится!





## SILENT STORM

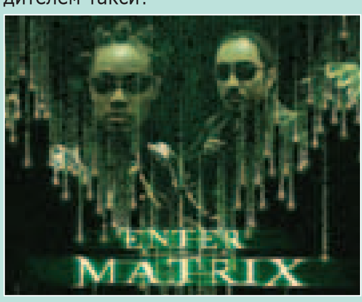
Отредактируй файл autoexec.cfg, который лежит в папке с игрой и добавь в самый конец всего лишь одно слово – «wirbelwind». Если ты не перепутал файл с системным, то теперь в игре тебе будет доступна консоль (которая, как обычно, вызывается клавишей «~»).
А теперь вводи читы! Но помни, что после имени кода нужно ввести пробел и постаить цифру: 0 или 1.
Единица включает чит, ноль – отключает.
godmode – ОНО самое;
game_noai – выключить мозги компьютеру нафиг;
i_am_an_alien – включить прозрачность;



getitem X – получить предмет X. В качестве X можно выставить любое число от 1 до 489. Да, в игре действительно так много предметов!
setxplevel X – провести всех твоих зеленых солдат до уровня X;
cheat_showall – показать, где скрылись это подлые фашЫсты.

## ENTER THE MATRIX

А знаешь ли ты, что после успешного прохождения игры тебе покажут ролик из третьей «Матрицы»? Да, фильм давно на экранах, но ведь никто тебе не поверит, что ты прошел игру, не увидев финальной сценки! И в этом тебе помогут наши читы!
Ввести их просто. В игре, находясь в системе, зайди на диск «A». Затем введи там «cheat.exe». Это команда включает меню читов. А теперь можешь спокойно использовать любые из следующих команд:
034AFFF – все оружие;
13D2C77F – бонус-уровень;
FFFFFFF1 – невидимость;
7867F443 – быстрые разговоры. Кончай базарить!
1DDF2556 – бесконечные патроны;
D5C55D1E – мультиплеер;
7F4DF451 – бесконечное здоровье;
FFF0020A – быстрое перемещение фокуса;
4516DF45 – враги станут глухи, как ежики;
FFFFFFF1 – и слепы, как кроты;
FF00001A – режим «Турбо»;
BB013FFF – режим малой гравитации. «Матрица» на Луне!
7867F443 – аналогичная таблетка от длительных переговоров;
312MF451 – ты всегда мечтал быть водителем такси?




## ARMED & DANGEROUS

Если тебе неохота проходить миссии последовательно, или нетерпится посмотреть игровые заставки, то введи следующие пароли:
AMATINEE – доступ ко всем заставкам;
MISSIONS – доступ ко всем миссиям.

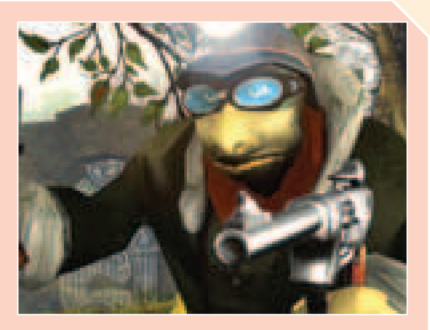
Для прожженых читеров приводим команды, которые сделают игру простой как два пальца:
PRAYTOME – бессмертие игрока;
SHIELDME – бесконечная броня;
NDMRBLTS – бесконечные патроны.

Тебе не понравилась игра? Может она показалась тебе скучной? Нет проблем! Попробуй поприкалываться над моделями персонажей! Вводим:



SHOESIZE – огромные ботинки;
EATGRENZ – огромные руки;
VERYHIIQ – огромные головы.

Ты читер, но тщательно это скрываешь? Тебе надо всего-лишь с пару-тройку раз за всю игру подкинуть патронов и аптечек? Пожалуйста!



AMBULNCE – восполнить здоровье;
SHOOTMOR – перезарядить все обоймы.
Думаю, мы облегчили тебе процесс игры в Armed and Dangerous. Теперь можешь мочить врагов с полной обоймой, бесконечным здоровьем и топтать их огромными ботинками.

● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

## ЭКСКЛЮЗИВ

- ● Полная версия America's Army 2.0a
- ● Игра Babylon 5: I've Found Her
- ● Арты по Babylon 5: I've Found Her
- ○ Полная версия Hidden & Dangerous Deluxe
- ○ id Software: от Wolfenstein до Quake 2
- ○ Уникальные ролики из StarWars: KOTOR и NFS: Underground
- ○ (Не)удачные дубли из русской озвучки Jagged Alliance Gold, «Магии Войны», «Недетских Сказок» и «Петьки-4». *(Внимание! ненормативная лексика! Детям до 16 рекомендуем слушать в отсутствие родителей).*

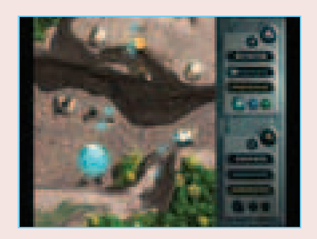


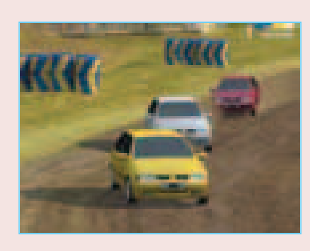


## ДЕМОВЕРСИИ

Демоверсии последних игровых проектов:

- ● Anito: Defend A Land Enraged
- ● Deimos Rising
- ○ DeusEx: Invisible War
- ○ Grandmaster Chess
- ○ Joan of Arc
- ○ Live for Speed
- ○ Ostrich Runner
- ● Massive Assault
- ● Spellforce: The Order of Dawn
- ● Unreal 2 XMP



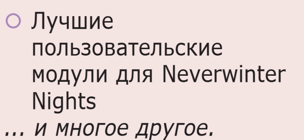


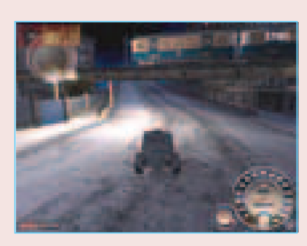


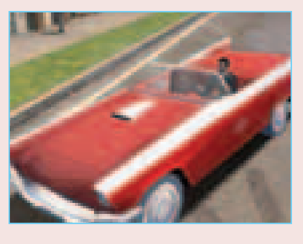
## ДОПОЛНЕНИЯ

- ○ Огромная подборка модификаций (включая знаменитый Snow Mod), дополнительных машин и программ для Mafia, а также...
- ○ Модификации для Civilization 3
- ○ Адд-он DeusEx: Zodiac
- ○ Модификация Dungeon Siege Elemental Mod
- ○ Потрясающее дополнение Jedi Knight 2: Dragon Remix
- ○ Лучшие пользовательские модули для Neverwinter Nights

*... и многое другое.*











## ВИДЕО

Официальные видеоролики из грядущих хитов:

- ○ Blood Rayne 2
- ○ Delta Force: Team Sabre
- ○ Ground Control 2
- ○ Hitman: Contracts
- ○ Psychotoxic
- ○ Realms of Torment



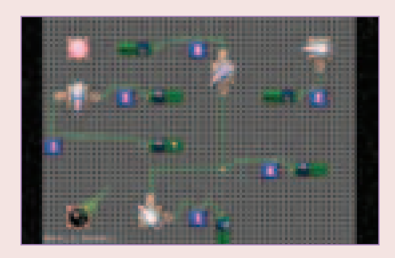


# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА | DVD

## SHAREWARE

- Astroraid
- Atomaders
- Crimsonland
- Lightspeed
- MageBros
- Beetle Ju
- Sparx
- Poltrix
- Water In Fire
- Snowybear Adventures
- Bookworm Deluxe
- Diamond Mine



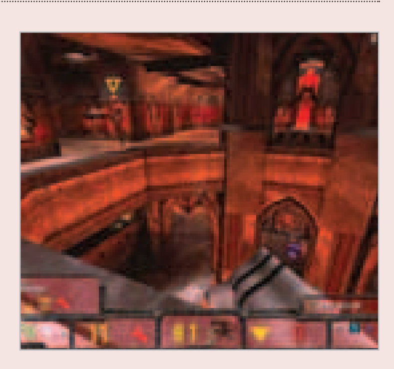




## КИБЕРСПОРТ

- Лучшие демки с финального турнира «Кубка КПРФ»
- Демки с турнира «Кубок Наций Clanbase»
- Демки финальной игры Euro Cup 8 Quake3
- Риплеи с турнира по Warcraft III в клубе Emax
- Подборка красивых фрагов с турнира QuakeCon 2002

...а также полезные программы и патчи.



## СОФТ

- Стандартный набор программ
- Набор видеокодеков

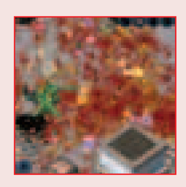
Новые версии самых полезных и интересных программ:

- ACDSee 6.0.2
- All Sound Recorder
- Avant Browser
- Clip Mate
- Drop to CD
- E-Jay Music Director
- Native FM7
- Foobar Player
- Mozilla
- Ahead Nero 6.3
- SysTrayX
- The Bat! X-mas edition
- Virtual CD
- Winamp 5

...и многое другое.

## ПАТЧИ

- Alien Shooter RUS
- C&C Generals: Zero Hour 1.01
- DeusEx: Invisible War 1.1
- Firestarter
- Halo 1.01
- I.G.I. 2 1.3
- Railroad Tycoon 3 1.03
- Venom
- Warcraft 3: TFT 1.13
- Казаки
- Смертельные Грезы 1.2
- Златогорье 2 1.2





## БОНУСЫ

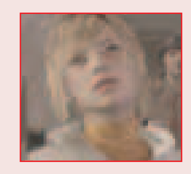
Обои для рабочего стола по мотивам популярных игр.

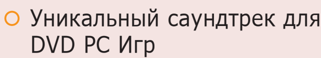
## ЧИТЫ

Самые последние базы кодов и трейнеры для популярных игр.

## МУЗЫКА







- Уникальный саундтрек для DVD PC Игр
- Музыка из Ostrich Runner, Silent Hill 3, Need for Speed и других игр.



● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

Друзья! Мы хотим выразить признательность всем тем, кто буквально завалил нас письмами после выхода первого номера журнала. Особо хочется отметить тех, кто не просто благодарил нас и желал дальнейших успехов (честно говоря, мы никак не предполагали, что таких писем будет подавляющее большинство), но и конструктивно критиковал, предлагал идеи и даже требовал изменений. Это очень помогло нам в работе над вторым номером, и еще больше поможет в работе над следующими. Мы внимательно изучаем все пожелания, принимаем их к сведению, горячо обсуждаем, а то, что можно претворить в жизнь - стараемся реализовать по максимуму в кратчайшие сроки. Просим прощения у тех, кому не успели ответить. Не обессудьте, но работа над журналом все-таки приоритетнее, а писем очень много. Но это не значит, что вы должны писать нам меньше, наоборот - мы готовы вас поощрить. В следующем номере будет выбрано «письмо месяца», автор которого обязательно получит приз. Не знаем пока, какой, но в обиде не останетесь!

Нельзя не упомянуть о конкурсе, опубликованном в первом номере. Анкеты продолжают приходить пачками, и чтобы все было честно, мы решили еще немного подождать и объявить победителей в следующем, третьем, номере. В нем же мы организуем еще несколько «правильных» конкурсов, так что скучать вам не придется. Из мешков, загородивших проход в редакцию, а также из обилия «электронных» писем мы выбрали несколько интересных и охватывающих большинство встречающихся вопросов. Ответить постарались со всей прямотой и честностью. Результат - перед вами.

Привет, «PC ИГРЫ»!
Как Новый год встретили? Журнал у вас ничего себе - так держать! У меня к вам несколько вопросов от читательской общественности:
1. Когда вы испытали свой первый оргазм?
2. Играете ли вы сами в пиратские игры (только честно!)?
3. Поедете ли вы на E3?
4. Деретесь ли вы со «Страной Игр»?

**С новым годом!**
**Василий Лановой, г. Москва**

Как же приятно, что у нас есть читатели, которые сходу задают такие смелые вопросы... Насчет Нового года - каждый по своему, ну а на остальные вопросы мы сейчас тоже наберемся смелости и попробуем ответить по порядку!
1. Дорогой Василий, если ты имеешь виду наш первый совместный групповой синхронный оргазм, то можем не сомневаясь ответить, что он случился в ночь сдачи первого номера, более походившую на разнузданный и извращенный свальный грех. Ну а дикий и безумный оргазм, как результат вышеозначенного свального греха, мы все вместе испытали как только последний материал ушел в типографию. В тот самый момент мы (за)кончили то, что все вместе утром, днем и вечером делали целый месяц с хвостиком... Долго? Хе-хе, мы растягивали



Исключительное зрелище - небритый главред! И вы не подумайте, что это после двухнедельного запоя. Это была всего лишь сдача первого номера.



я скачал себе ... линукс. он запускает икс-виндоуз через

Без нашей редакционной музы главред никогда бы не «навернулся» на написание вступительного слова...

удовольствие. Думаю, понимаешь... «Результаты» всего этого безобразия ты можешь созерцать поблизости, прямо на этих страницах.
2. На провокационные вопросы не отвечаем! Это так же некорректно, как и спрашивать человека, смешивает ли он водку с кокаином.
3. Конечно! В полном составе. Устроим истинную содомию в Лос-Анжелесе и сделаем отличный материал по ней – вот увидите!
4. Только в Soul Calibur II на GameCube. Что интересно, мы чаще выигрываем! Ну и иногда по пятницам в барах, отмечая сдачу очередного номера СИ.

*Милые «PC ИГРЫ»! Недавно, устав жечь кожу рук порошком «Ариэль», я убедила мужа приобрести стиральную машину марки [вырезано рекламным отделом], глубиной 40 см., 1000 оборотов, цвет металлик, без сушки. В процессе установки машины супруг обнаружил, что ножки плохо регулируются и не могут плотно встать на пол. Первая стирка показала, что проблема эта весьма серьезна. Лишенная точек опоры, машина тряслась, заходилась страшным внутренним скрежетом и взбивала пену, напоминая тем самым эпилептика. Решение пришло быстро: я стала подкладывать под ножки периодику. Однако журнал «Афиша», регулярно мной покупаемый с целью окультуривания, размок, и уже к третьей стирке пришел в негодность. Достойное издание «Игромания», ценимое моим супругом за дивное словоблудие, както сразу разбухло, деформировалось и, увы, не выдержало проверки временем. И только когда я почти отчаялась, в доме появились вы, «PC ИГРЫ»! Первый номер вашего журнала надежно подпер злодейскую машину и держит ее уже две с половиной недели, даже не собираясь сдаваться. Спасибо вам, толстым, дешевым и глянцевым. Оставайтесь такими!*

***С благодарностью, Ирина,***
***г. Санкт-Петербург***

Милая Ирина! В течение ближайшего года мы намерены выпустить еще минимум 11 номеров (включая этот). Это значит, что вы можете смело приобретать новую бытовую технику, мебель, предметы интерьера, а также светильники на длинных ножках, вешалки, подставки на 100 и более компакт-дисков и другие неустойчивые аксессуары. Все будет в порядке. Мы рядом.




Именно так выглядит мейк-ап dvd-диска.

*Дорогая редакция «PC ИГР»! Вот уже неделю я пребываю в изрядном смятении. Дело в том, что последние полгода жизни мой 14-летний сын провел в полумраке компьютерных клубов, готовя себя к карьере киберsпортсмена. По десять часов в сутки он пялился в монитор, в результате чего, в частности, натер на правом запястье толстую несрезаемую мозоль. Деньги на тренировки я выделял ему из семейного бюджета, поскольку считал киберспорт перспективной профессией... пока не прочел статью о финансовых*

я скачал себе свежий линукс.
он запускает икс-виндоуз через сау
но я не вижу, куда там


«Да чтоб я еще раз 40 полос без перекура!!!»

махинациях на чемпионатах, опубликованную в первом номере вашего журнала. Теперь я настроен решительно: контролирую успеваемость сына в школе, ограничил время, которое он может проводить за компьютером и т.д. Однако меня все еще гложут сомнения. В нашем городе у молодежи не так уж и много способов найти свое место в жизни. Не отобрал ли я у сына будущее?

**С уважением, С.И. Корябин, г. Нефтеюганск**

Уважаемый С.И.! Ваши сомнения понятны и своевременны. Запретив ребенку заниматься любимым делом, вы не просто нанесли ему серьезную психологическую травму. Вполне вероятно, вы лишили Россию талантливого и перспективного киберспортсмена, который, невзирая на все «махинации», мог бы зарабатывать десятки тысяч долларов ежегодно. К сожалению, вы не сообщили, в какой именно игре преуспел ваш сын, и мы не сможем следить за его спортивной карьерой. Однако, будьте уверены: отстреливая друзей в Quake III иконвоируя «папиков» в Counter-Strike, он не просто весело проводил время. Он ковал будущий авторитет страны и готовился представлять ее на международной арене. Должно быть, вы пытались подорвать имидж России? А не следует ли нам переслать ваше письмо (с обратным адресом на конверте) в соответствующие инстанции? Подумайте об этом, дорогой наш С.И. Просто подумайте.

Приветствую славных создателей и не менее славных читателей этого журнала, этой разорвавшейся под конец уходящего года бомбы в мире журналов о PC-играх!
Я, признаюсь, не был в числе тех, кто просто дождаться не мог выхода в свет нового журнала. Нет! Я, конечно, видел рекламу в журнале, на ТВ, на сайте Геймлэнда... Мне любопытно было взглянуть, чего это за фрукт такой, по ТАКОЙ цене при ТАКОЙ толщине, под завязку напичканный дисками, наклейками, постерами. Скажу прямо – не верил. Журналы ваши всегда по цене кусались, так что в приступах альтруизма (не обижайтесь!) заподозрить вас повода не было. И, тем не менее, журнал я купил за заявленную цену (ну, если совсем честно, купил-то я его за стольник, но потом несколько раз видел и за 90 руб. – облажался мальца). Купил – и прифигел, если честно. Так и не понял в чем наколка – журнал-то суперский! Ну, так, по мелочи есть за что вас попинать (любя, любя!!!), но в целом – СУПЕР! И с дисками – все кул. Если вы еще и не подорожаете, так вааще фантастика.
Жду, аки соловей лета второй номер!!! Смотрю на первый, аккуратно стоящий на полочке, и, прям как заправский мазохист, мучительно и сладострастно представляю, как буду покупать второй номер... Классно, все ж таки, что такой журнал появился. Видно, что вы в теме – все по делу, интересно. Правда, не от всех статей я проперся – была парочка материалов, которые не цепанули. Ну, на вкус, на цвет...
Короче, не заморачивайтесь сильно с ответом на это письмо – лучше скорее фигачьте второй (и третий, и четвертый...) номер. «PC ИГРЫ» – онли унд форева! ;)

**Макс, Москва**

P.S. А наклейки делайте похардкорнее – долой цензуру и даешь больше... эээ... филейностей!!! ;)

Спасибо тебе большое, Макс, за теплые слова и высокую оценку наших трудов, клятвенно обещаем тебе, что с каждым номером наш журнал будет становиться все лучше и лучше, ну а о диске и говорить нечего – ты сам, наверняка, уже все увидел и по

достоинству оценил проделанную нами поистине титаническую работу. Кстати, о грудастых дивчинах и, заодно, о мазохизме – плавно переходим к следующему письму…

Привет! Вы что-то говорили о девушках, которые работают у вас в редакции. А почему бы вам не напечатать их фотки на наклейках или постерах, ну или, на худой конец, на последней странице? Ну а если эти фотографии будут с легким привкусом «клубнички», то все читатели во главе со мной будут просто счастливы!
**Михаил Кузнецов, Самара**

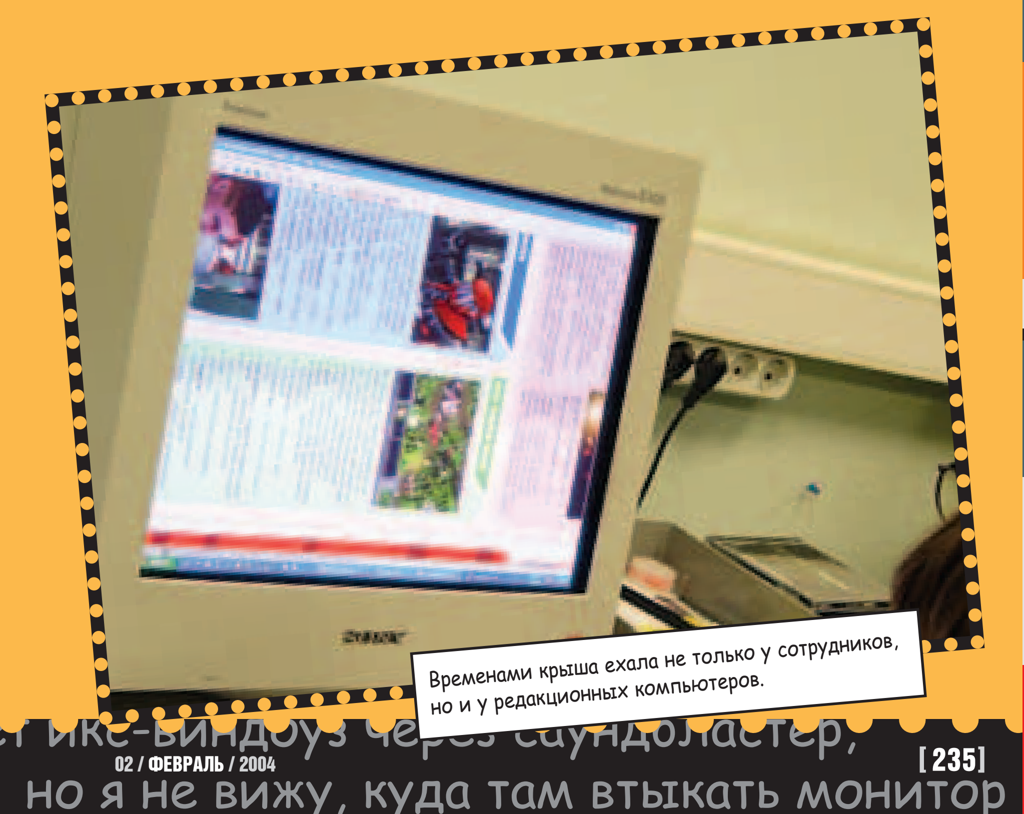
Изготовление постеров с клубничным, а также банановым и вишневым вкусом пока не входит в планы редакции. Хотя, с девчонками надо поговорить…

Доброго времени суток, дорогая редакция! Купил ваш первый номер и был неприятно удивлен материалом о насилии в компьютерных играх. Знаю, знаю. Эта тема уже неоднократно обсуждалась в куче других журналов, однако посмею высказать и свою скромную точку зрения. Я считаю, что насилия в играх сейчас более чем достаточно. Крови слишком много, многие чрезмерно жестокие сцены поражают, в некоторых ролевых играх можно с ума сойти от вариантов прохождения за «злого героя». Ну а такие «шедевры», как Postal 2 и вовсе следовало бы запретить, а разработчиков отдать под суд. Нынешнее поколение детей и подростков чрезвычайно сильно подвержено любому влиянию и последствия распространения таких игр могут быть самыми непредсказуемыми.
**Петр Мешков, студент.**

Дорогой Петр, спирт, клофелин и димедрол – именно эти три вещи делали доктора Айболита таким добрым.

Здравствуйте! Я хотел узнать про насилие в Worms3D. Графика там НЕ такая как в Prince of Persia или в Max Payne 2. Сейчас я перечислю два момента игры, в которых есть элементы насилия (мне так кажется): могилка в виде глаза, ядерная бомба (оружие). Действительно ли в этих моментах есть насилие? Заранее благодарен.
**Максим Рапопорт.**

Чрезвычайно метко подмечено, господин Рапопорт. Мы тут подумали, и до нас вдруг дошло, что, действительно, графика в Worms 3D совершенно не такая, как в Prince of Persia, а Max Payne 2 в визуальном плане разительно отличается от Tony Hawk's Pro Skater или, пардон, Rollercoaster Tycoon. Ядерная бомба же есть несомненное зло и обсуждению это не подлежит, вспомните хотя бы Хиросиму. А вот насчет могилок – это уже немного из другой области и к насилию такие моменты можно отнести лишь косвенно. Здесь надо копать (и в прямом, и в переносном смысле) глубже. Тут совершенно явно попахивает, да и прямо-таки воняет, некрофилией, а где некрофилия, там и инцест, и скотоложство, и прочие маленькие радости большой страны. Вот такие пироги выходят.
Большое вам человеческое спасибо за то, что открыли нам глаза на истину. Worms 3D – игра жестокая, циничная, отвратительная, ее следует запретить во всех странах мира и никакая графика ее не спасет от цепких лап читательского правосудия!


Временами крыша ехала не только у сотрудников, но и у редакционных компьютеров.



…ет икс-виндоуз через саундбластер, но я не вижу, куда там втыкать монитор

## ::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

Мы ошибались. Когда писали на последней странице первого номера о том, что его экземпляр через полгода будет невозможно достать. Мы и не предполагали (хотя и надеялись), что журнал исчезнет с прилавков за первые две недели продаж. Посыпались звонки в редакцию с просьбой продать хотя бы один экземпляр, люди требовали журнал на нашем форуме, предлагали купить его за любые деньги, приезжали к нам в офис… На данный момент в сейфе осталось не больше десятка журналов. Спасибо всем, оценившим наши старания. Огромное спасибо и тем, кто, несмотря на то, что прямой адрес редакции в журнале не был указан, все равно находили нас и приходили за автографами. Весь тираж второго номера, как мы и обещали и как можно увидеть ниже, подписан самим Левелордом. Мы по-прежнему готовы подписать номер любому пришедшему в редакцию и сообщаем наш точный адрес: *Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.*

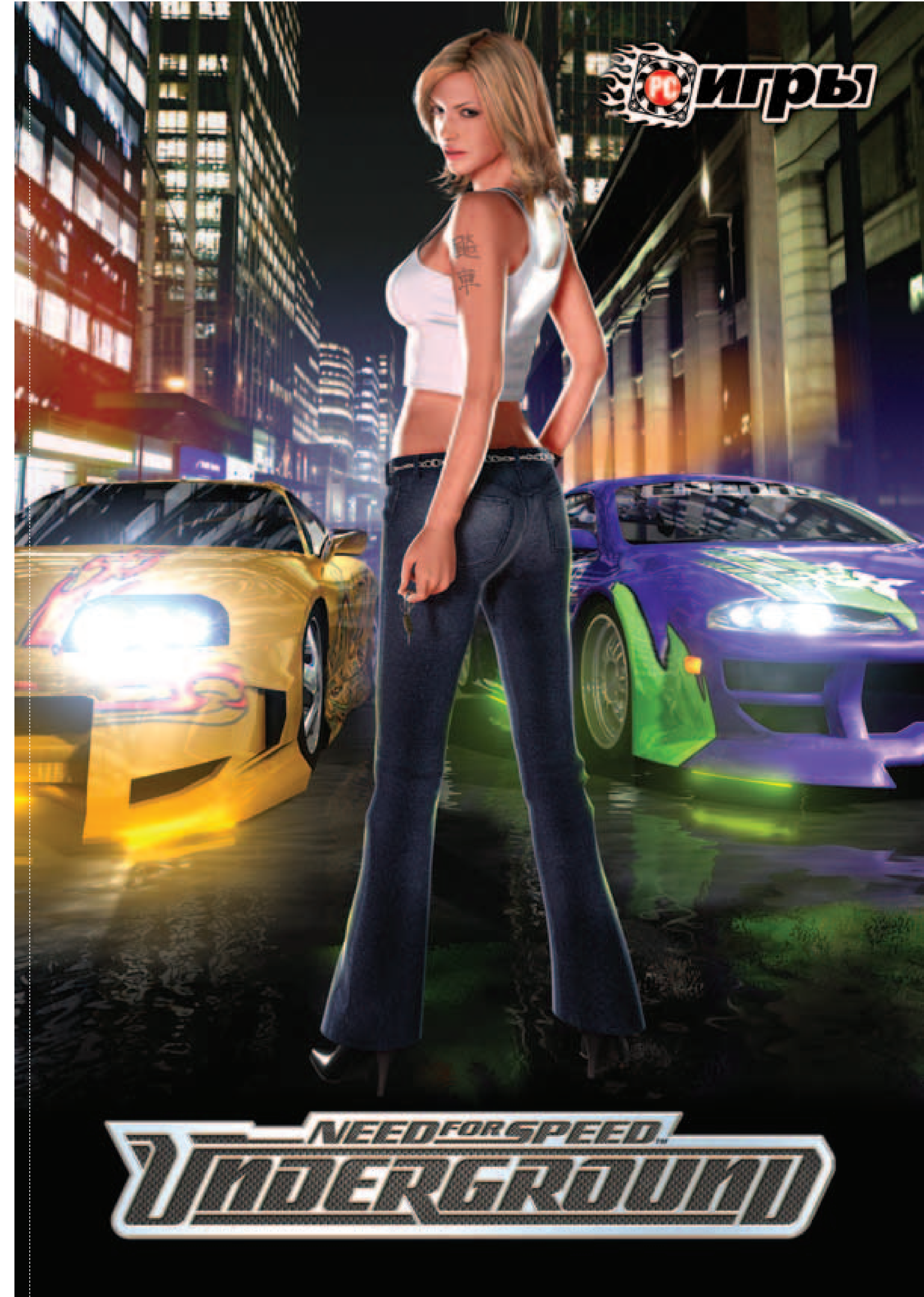
Само собой, над вторым номером мы работали с удвоенным вдохновением и усердием. Конечно, реализовать все задумки сразу невозможно, поэтому над третьим будем трудиться, соответственно, в три раза больше. Будет и «разговор по душам» с уважаемым представителем индустрии (вот не буду заранее говорить – кто он), и масса рецензий и превью (**Xenus**, **Sacred**, **Hitman: Contracts**, **DRIV3R**, **«Вивисектор»**, **«Космические Рейнджеры 2»**, **X2: The Threat**, **SpellForce**, **Blade & Sword**, **Beyond Divinity**, **Wars & Warriors: Joan of Arc**), самые важные и нужные новости, потрясающая тема номера, постоянно расширяемый «железный» раздел, и прочее, и прочее. Идей столько, что мы начинаем сомневаться, хватит ли нам 240 страниц… Цена не изменится, даже не сомневайся. И главное – больше не повторится, так сказать, «между первой и второй – перерывчик небольшой». На протяжении всего 2004 года мы будем выходить в конце каждого месяца.

**До скорой встречи 25 февраля!**




Cossacks II
Napoleonic Wars
PC игры


СТРАУСИНЫЕ
БЕГА
PC
ИГРЫ


PC ИГРЫ
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND



КРЫЛЬЯ
ОТВАГИ
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
PC
игры

# В ЭТОМ НОМЕРЕ:




## PREVIEW

Breed
Корсары II
Unreal Tournament 2004
Metalheart: Replicants Rampage
Joint Operations: Typhoon Rising
The Movies
Far Cry
Evil Genius
Desperados 2

## ИНТЕРВЬЮ

Власть Закона
Тормозилки

## REVIEW

Need for Speed: Underground
Star Wars: Knights of the Old Republic
XIII
Massive Assault
Broken Sword: The Sleeping Dragon
Deus Ex: Invisible War
Механоиды
Lord of the Rings: Return of the King
Lord of the Rings: War of the Ring
Uru: Ages Beyond Myst
Contract J.A.C.K.
Judge Dredd: Dredd vs. Death
Beyond Good and Evil
Firestarter
Gladiator: Sword of Vengeance
Страусиные Бега
NBA 2004
Armed & Dangerous
Savage: The Battle for Newerth
Полная Труба
Ударная Сила
Магия Войны
Terminator 3: War of the Machines
The Simpsons Hit & Run
Тайна Третьей планеты
Civilization III: Conquests
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Disciples II: Rise of the Elves

## 10 СТРАНИЦ НОВОСТЕЙ

## 4 СТРАНИЦЫ ЧИТКОДОВ

## 4 МИНИПОСТЕРА

КАЗАКИ II, СТРАУСИНЫЕ БЕГА, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, LOTR: THE RETURN OF THE KING

## БОЛЬШОЙ ПОСТЕР

КОРСАРЫ 2
BEYOND GOOD AND EVIL

## ДВЕ НАКЛЕЙКИ



## А ТАКЖЕ:

ПОДРОБНАЯ ИСТОРИЯ ИГР ПО «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ»

КИБЕРСПОРТ – ОБНОВЛЕННАЯ РУБРИКА

«ЖЕЛЕЗО» - ОБЗОР ВИНЧЕСТЕРОВ, FAQ, НОВОСТИ, ВЫБОР МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ

ВИТРИНА – ОБЗОР 16 ЛОКАЛИЗАЦИЙ

И ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ!

## НА НАШЕМ DVD

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ ИГР:
America's Army 2.0a, Babylon 5: I've Found Her, Hidden & Dangerous Deluxe

УНИКАЛЬНЫЕ ВИДЕОРОЛИКИ
из StarWars: KOTOR и NFS: Underground

(НЕ)УДАЧНЫЕ ДУБЛИ ИЗ РУССКОЙ ОЗВУЧКИ ИГР (ОСТОРОЖНО! НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА!)


PC
игры
BEYOND
GOOD & EVIL



Корсары II
WATER
RUM
PEGASUS
Akella
PC игры




STAR WARS: KOTOR • КОРСАРЫ II • DEUS EX: INVISIBLE WAR • UT 2004 • T3: WAR OF THE MACHINES • FAR CRY • FIRESTARTER

№ 2 • ФЕВРАЛЬ • 2004